

***PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KANTHI APLIKASI ADOBE
FLASH CS5 WONTEN ING PIWULANGAN LAGU DOLANAN TUMRAP
SISWA KELAS VII***

SKRIPSI

Dipunaturaken dhateng Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

kangge Njangkepi Sarat Pikantuk

Gelar Sarjana Pendidikan



dening

Tri Ari Hardiyanti

NIM 09205241067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PASARUJUKAN

Skripsi kanthi irah-irahan *Pengembangan Media Interaktif kanthi Aplikasi Adobe Flash CS5* Wonten ing Piwulangan Lagu Dolanan tumrap Siswa Kelas VII menika saged dipunuji awit sampun pikantuk pasarujukan dening dosen pembimbing.



Yogyakarta, Mei 2013

Pembimbing I

Drs. Sutrisna Wibawa, M.Pd.

NIP 19590901 198601 1 002

Yogyakarta, Mei 2013

Pembimbing II

Nurhidayati, S.Pd., M.Hum.

NIP 19780610 200112 2 002

PANGESAHAN

Skripsi kanthi irah-irahan *Pengembangan Media Interaktif kanthi Aplikasi Adobe Flash CS5* Wonten ing Piwulangan Lagu Dolanan tumrap Siswa Kelas VII menika sampun dipunandharaken wonten ing ujian pendadaran wonten sangajenging *Dewan Penguji* nalika tanggal 24 Mei 2013 saha dipunwedharaken lulus.

DEWAN PENGUJI

Asma	Jabatan	Tapak Asma	Tanggal
Dr. Suwardi, M.Hum.	Ketua Penguji		13/6-2013
Avi Meilawati, S.Pd., M.A.	Sekretaris Penguji		4/6-2013
Drs. Afendy Widayat, M.Phil.	Penguji I		4/6-2013
Drs. Sutrisna Wibawa, M.Pd.	Penguji II		4/6-2013

Yogyakarta, 13 Juni 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

WEDHARAN

Ingkang tandha tangan wonten ing ngandhap menika, kula:

Nama : **Tri Ari Hardiyanti**
NIM : 09205241067
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Ngandharaken bilih *karya ilmiah* menika ingkang damel kula piyambak. Ingkang kula mangertos *karya ilmiah* menika boten dipunuji kangge pikantuk gelar sarjana pendidikan wonten Perguruan Tinggi sanesipun, saha ingkang kula mangertos ugi wosipun *karya ilmiah* menika boten dipunserat dening tiyang sanes, kejawi perangan-perangan tartamtu ingkang kula pendhet minangka *acuan* kanthi adhedhasar tata cara saha etika nyerat *karya ilmiah* ingkang umum sarta dipunserat wonten kapustakan.

Wedharan menika dipunserat kanthi saestu. Menawi samangke wonten kasunyatanipun wedharan menika boten leres, sedayanipun dados tanggel jawab kula pribadhi.

Yogyakarta, 1 Mei 2013

Panyerat,



Tri Ari Hardiyanti

SESANTI

Sapa salah seleh, sapa jujur luhur, sapa nandur panen, sapa temen tinemu

When a door is closed, the other doors will be opened

PISUNGSUNG

Kanthi raos sokur dhumateng Allah SWT, *karya ilmiah* menika kula aturaken
dhateng: Bapak saha Ibu ingkang sampun paring panjurung saha donga
pangestu.

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KANTHI APLIKASI ADOBE
FLASH CS5 WONTEN ING PIWULANGAN LAGU DOLANAN
TUMRAP SISWA KELAS VII**

dening

**Tri Ari Hardiyanti
NIM 09205241067**

SARINING PANALITEN

Panaliten menika gadhah ancas kangge: (1) ngandharakentahap-tahap damel media interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS5 wonten ing piwulungan lagu dolanan tumrap siswa kelas VII; (2) ngandharaken *evaluasi kualitas media interaktif* piwulungan lagu dolanan dening dosen ahli materi saha dosen ahli media; saha (3) ngandharaken pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas VII tumrap *kualitas andharan materi saha tampilan media*.

Panaliten menika kalebet jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. Panaliten *R&D* inggih menika panaliten *pengembang* kanthi caratartamtu satemah saged ngasilaken satunggaling produk. Produk ingkang dipunasilaken wonten panaliten menika *media interaktif* piwulungan lagu dolanan kanthi aplikasi Adobe Flash CS5 ingkang dipundadosaken wujud CD (*Compact Disk*). Produk media menika dipundamel sarta dipun~~evaluasi~~ dening dosen ahli materi, dosen ahli media, guru basa Jawi saha siswa kelas VII. Asiling *evaluasi* dipunandharaken kanthi *deskriptif* kangge mangertosi *kualitas media interaktif* piwulungan lagu dolanan.

Asiling panaliten menika nedahaken bilih: (1) anggenipun damel media menika wonten *tahap-tahap* ingkang kedah dipunlampahi kanthi urutan inggih menika *tahap* nganalisis, *tahap desain media*, *tahap damel media*, *tahap validasi* saha *ujicoba*, sarta asiling produk media; (2) asiling *evaluasi kualitas media* dening dosen ahli materi ingkang kaperang dados kalih perangan pikantuk rata-rata *prosentase* 90% kagolong kategori sae sanget, *evaluasi* dening dosen ahli media ingkang kaperang dados kalih perangan pikantuk rata-rata *prosentase* 83% kagolong kategori sae sanget; saha (3) *evaluasi kualitas media* miturut pamanggih guru basa Jawi media menika kagolong kategori sae sanget pikantuk rata-rata *prosentase* 84%, asiling *angket* pamanggih siswa tumrap panganggenipun *media interaktif* piwulungan lagu dolanan pikantuk rata-rata *prosentase* 89% kagolong kategori sarujuk sanget. *Prosentase* siswa ingkang saged nggayuh standar KKM anggenipun nggarap gladhen soal ing salebeting media 83%. Wondene ingkang boten saged nggayuh standar KKM menika 17%. Kanthi makaten saged dipunmangertosi bilih *media interaktif* piwulungan lagu dolanan menika saged narik kawigatosan siswa sarta saged nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi piwulungan lagu dolanan.

PRAWACANA

Alhamdulillahirobbilalamin, ngaturaken raos sokur dhumateng Allah SWT ingkang tansah paring rahmat saha hidayahipun dhateng panyerat, satemah skripsi kanthi irah-irahan *Pengembangan MediaInteraktif* kanthi *Aplikasi Adobe Flash CS5* Wonten ing Piwulangan Lagu Dolanan tumrap Siswa Kelas VII menika saged dipunserat kanthi sae. Skripsi menika dipunserat kangge njangkepi sarat pikantuk *gelar* sarjana pendidikan.

Panyerat ngaturaken agunging panuwun dhateng sedaya *pihak* ingkang sampun paring pambiyantu saha panyengkuyungipunawit saking purwaka dumugi paripurnaning skripsi menika. Kanthi raos ingkang tuluspanyerat ngaturaken agunging panuwun dhateng.

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, MA. M.Pd. Minangka Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani minangka Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Dr. Suwardi, M.Hum. minangka Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Bapak Sutrisna Wibawa, M.Pd saha Ibu Nurhidayati, M.Hum minangka dosen pembimbing skripsi ingkang sampun paring panjurung, panyengkuyung, pamrayogi sarta ashipun satemah skripsi menika saged paripurna kanthi sae,
4. Bapak Afendy Widayat, M.Phil minangka dosen pembimbing akademik ingkang tansah paring bimbingan, pamrayogi, saha semangatipun nalika

kula sinau wonten ing Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,

5. Bapak Ibu dosen jurusan Pendidikan Bahasa Daerah awit sedaya bimbinganipun saha ngelmu ingkang mumpangat sanget tumrap kula,
6. *Dewan penguji* Tugas Akhir Skripsi ingkang sampun paring pamrayogi saha pitedahipun.
7. Bapak Gubernur, Bupati Sleman, Kepala Bappeda, Bakesbang, Linmas Kabupaten Sleman saha Bapak Camat Ngaglik ingkang sampun paring ijin satemah kula saged ngawontenaken *ujicoba* wonten SMP N 1 Ngaglik,
8. Bapak Ahmad Nurtriatmo minangka Kepala SMP N 1 Ngaglik ingkang sampun paring kalodhangan kula ngawontenaken *ujicoba*,
9. Bapak Muhammad Rizqon Bayu Aji, S.Pd minangka guru basa Jawi SMP N 1 Ngaglik ingkang sampun mbiyantu sarta nyengkuyung lampahing *ujicoba*,
10. Bapak saha ibu ingkang kula tresnani awit sedaya panjurung saha donga pangestunipun, sarta mas Iwan, mbak Gita, mbak Ira, mas Yossep, dik Nadia, dik Kia ingkang tansah paring semangat dhateng kula,
11. Kanca-kanca Pendidikan Bahasa Jawa angkatan 2009 sarta sedaya *pihak* ingkang sampun paring panjurung saha donganipun dhateng panyerat satemah skripsi menika saged paripurna kanthi sae.

Anggenipun damel skripsi menika dereng saged kawastanan sae, jangkep, saha sampurna. Pramila saking menika sedaya pamrayogi saha panyaruwe ingkang saged ndadosaken langkung sae, jangkep, saha sampurnaning skripsi menika, tansah katampi kanthi bingahing manah saha kaaturaken agunging

panuwun. Mugi-mugi skripsi menika saged murakabi tumrap piwulangan sarta
pihak-pihak ingkang mbetahaken panaliten menika.

Yogyakarta, 1 Mei 2013

Panyerat,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Tri Ari Hardiyanti', written in a cursive style.

Tri Ari Hardiyanti

WOSING ISI

	Kaca
IRAH-IRAHAN	i
PASARUJUKAN	ii
PANGESAHAN	iii
WEDHARAN	iv
SESANTI	v
PISUNGSUNG	vi
SARINING PANALITEN	vii
PRAWACANA	viii
WOSING ISI	xi
DHAFTAR <i>TABEL</i>	xiv
DHAFTAR GAMBAR	xvi
DHAFTAR <i>LAMPIRAN</i>	xviii
 BAB I. PURWAKA	 1
A. Dhasaring Panaliten	1
B. Underaning Perkawis	3
C. Watesaning Perkawis	4
D. Wosing Perkawis	4
E. Ancasing Panaliten	4
F. Paedahing Panaliten	5
G. Pangertosan	5
 BAB II. GEGARAN TEORI	
A. Andharanipun Teori	7
1. <i>Media</i> Piwulangan	7
2. <i>Media</i> Piwulangan ingkang Adhedhasar <i>Teknologi</i> Komputer	11
3. <i>Adobe Flash CS5</i>	12
4. Lagu Dolanan	19
a. Pangertosanipun Lagu Dolanan	19

b. Lagu-lagu Dolanan	21
c. Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan	26
B. Panaliten ingkang Jumbuh	32
C. Nalaring Panaliten	34

BAB III. CARA PANALITEN

A. Jinising Panaliten.....	36
B. <i>Prosedur Damel Media</i>	36
C. <i>Evaluasi Produk</i>	39
1. <i>Desain Evaluasi</i>	39
2. Jinising Data	39
D. Piranti Ngempalaken Data.....	40
1. Piranti <i>Validasi Kualitas Media</i>	40
2. Piranti Angket Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa	44
E. Caranipun Nganalisis Data	48

BAB IV. ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGAN

A. Asiling Panaliten	51
1. <i>Tahap Damel Media</i>	51
2. Asiling <i>Evaluasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli <i>Media</i>	52
a. <i>Validasi Dosen Ahli Materi</i>	52
b. <i>Validasi Dosen Ahli Media</i>	68
3. Asiling Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa tumrap <i>Kualitas</i> Andharan Materi saha <i>Tampilan Media</i>	84
a. Pamanggih Guru Basa Jawi	84
b. Pamanggih Siswa	91
B. Pirembaganipun Asiling Panaliten	105
1. <i>Tahap-tahap Damel Media</i>	105
a. <i>Tahap Nganalisis (analysis)</i>	105
b. <i>Tahap Desain Media</i>	106
c. <i>Tahap Damel Media Piwulangan</i>	108

d. <i>Tahap Validasi saha Ujicoba Media</i> Piwulangan	108
2. <i>Evaluasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli <i>Media</i>	109
a. <i>Evaluasi</i> dening Dosen Ahli Materi	111
b. <i>Evaluasi</i> dening Dosen Ahli <i>Media</i>	118
3. <i>Kualitas Media Interaktif</i> Miturut Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa Kelas VII	127
a. <i>Kualitas Media</i> Miturut Pamanggih Guru Basa Jawi	128
b. <i>Kualitas Media</i> Miturut Pamanggih Siswa Kelas VII	131
4. <i>Asiling Tampilan Produk Media</i> Piwulangan Lagu Dolanan	137
BAB V. PANUTUP	
A. Dudutan	162
B. <i>Implikasi</i>	163
C. Pamrayogi	164
KAPUSTAKAN	166
LAMPIRAN	168

DHAFTAR TABEL

Kaca

Tabel 1:	<i>Kisi-kisi validasi kualitas media</i> peranan piwulangan dening dosen ahli materi	41
Tabel 2:	<i>Kisi-kisi biji kualitas media</i> peranan leresipun isi dening dosen ahli materi	42
Tabel 3:	<i>Kisi-kisi biji kualitas media</i> peranan <i>tampilan</i> dening dosen ahlimedia	43
Tabel 4:	<i>Kisi-kisi biji kualitas media</i> peranan <i>pemrograman</i> dening dosen ahli media	43
Tabel 5:	<i>Kisi-kisi biji media</i> dening guru basa Jawi peranan Leresipun <i>Konsep saha Kompetensi</i>	45
Tabel 6:	<i>Kisi-kisi biji media</i> dening guru basa Jawi peranan <i>kualitas tampilan</i>	45
Tabel 7:	<i>Kisi-kisi biji media</i> pamanggih siswa peranan gampilipun mangertosi	46
Tabel 8:	<i>Kisi-kisi biji media</i> pamanggih siswa peranan <i>kemandirian</i> sinau	47
Tabel 9:	<i>Kisi-kisi</i> angket pamanggih siswa tumrap <i>kualitas media</i> peranan <i>penyajian media</i>	47
Tabel 10:	<i>Kisi-kisi</i> angket pamanggih siswa tumrap <i>kualitas media</i> peranan <i>pengoperasian</i>	48
Tabel 11:	<i>Kategori Evaluasi Kualitas Media</i>	49
Tabel 12:	<i>Kategori Biji saking Pamanggih Siswa</i>	50
Tabel 13:	Asiling <i>Validasi Kualitas Media tahap I</i> dening Dosen Ahli Materi Perangan Piwulangan	54
Tabel 14:	Asiling <i>Validasi Kualitas Media tahap II</i> dening Dosen Ahli Materi Perangan Piwulangan	55
Tabel 15:	Asiling <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli Materi <i>Tahap I</i> Perangan Leresipun isi.....	61

Tabel 16: Asiling <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli Materi <i>Tahap II Perangan Leresipun isi</i>	62
Tabel 17: Asiling mindhakupun biji wonten <i>validasi kualitas media tahap I saha tahapII</i> dening Dosen Ahli Materi.....	67
Tabel 18: Asiling <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli <i>Media Tahap I Perangan Tampilan</i>	69
Tabel 19: Asiling <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli <i>Media Tahap II Perangan Tampilan</i>	71
Tabel 20: Asiling <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli <i>Media Tahap I Perangan Pemrogaman</i>	77
Tabel 21: Asiling <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli <i>Media Tahap II Perangan Pemrogaman</i>	78
Tabel 22: Asiling mindhakupun biji wonten <i>Validasi Kualitas Media tahap I saha tahap II</i> dening Dosen Ahli <i>Media</i>	82
Tabel 23: Biji <i>Kualitas Media Perangan Leresipun Konsep saha Kompetensi</i> dening Guru Basa Jawi.....	85
Tabel 24: Biji <i>Kualitas Media Perangan Kualitas Tampilan</i> dening Guru Basa Jawi.....	88
Tabel 25: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun Mangertosi	94
Tabel 26: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan <i>Kemandirian Sinau</i>	96
Tabel 27: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan <i>Penyajian Media</i>	98
Tabel 28: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan <i>Pengoperasian Media</i> ...	100
Tabel 29: Asiling Biji <i>Evaluasi</i> Siswa kelas VIIE.....	103
Tabel 30: <i>Ketuntasan</i> Siswa Anggenipun Nggarap Soal <i>Evaluasi</i> wonten ing <i>Media</i> Piwulangan Lagu Dolanan	104
Tabel 31: Asiling biji <i>kualitas media</i> piwulangan lagu dolanan	135
Tabel 32: <i>Revisi Media</i> Piwulangan Lagu Dolanan.....	138

DHAFTAR GAMBAR

	Kaca
Gambar 1: <i>Tampilan Menu Bar</i>	16
Gambar 2: <i>Tampilan Tools</i>	16
Gambar 3: <i>Tampilan Panel Color</i>	17
Gambar 4: <i>Tampilan Stage</i>	17
Gambar 5: <i>Tampilan Timeline</i>	18
Gambar 6: <i>Tampilan Properties</i>	19
Gambar 7: Alur Damel <i>Media</i> Piwulangan dening Padmo	38
Gambar 8: <i>Tampilan</i> lagu dolanan Menthog-menthog saderengipun <i>revisi</i>	112
Gambar 9: <i>Tampilan</i> lagu dolanan Menthog-menthog sasampunipun <i>revisi</i>	113
Gambar 10: <i>Tampilan</i> lagu dolanan Praon saderengipun <i>revisi</i>	114
Gambar 11: <i>Tampilan</i> lagu dolanan Praonsasampunipun <i>revisi</i>	115
Gambar 12: <i>Tampilan</i> lagu dolanan Kidang Talun saderengipun <i>revisi</i>	116
Gambar 13: <i>Tampilan</i> lagu dolanan Kidang Talunsasampunipun <i>revisi</i>	116
Gambar 14: <i>Tampilan</i> lagu dolanan Ilir-ilir saderengipun <i>revisi</i>	117
Gambar 15: <i>Tampilan</i> lagu dolanan Ilir-ilirsasampunipun <i>revisi</i>	118
Gambar 16: <i>Tampilan video</i> lagu dolanan Ilir-ilir saderengipun <i>revisi</i>	119
Gambar 17: <i>Tampilan video</i> lagu dolanan Ilir-ilir sasampunipun <i>revisi</i>	120
Gambar 18: <i>Tampilan video</i> Ilir-ilir saderengipun <i>revisi</i>	121
Gambar 19: <i>Tampilan video</i> Ilir-ilir sasampunipun <i>revisi</i>	122
Gambar 20: <i>Tampilan</i> piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon saderengipun <i>revisi</i>	123
Gambar 21: <i>Tampilan</i> piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon sasampunipun <i>revisi</i>	123
Gambar 22: <i>Tampilan</i> piwulang budi pekerti lagu dolanan Kidang Talun saderengipun <i>revisi</i>	124
Gambar 23 : <i>Tampilan</i> piwulang budi pekerti lagu dolanan Kidang Talun sasampunipun <i>revisi</i>	125

Gambar 24: <i>Tampilan</i> piwulang budi pekerti lagu dolanan Ilir-ilir saderengipun <i>revisi</i>	126
Gambar 25: <i>Tampilan</i> piwulang budi pekerti lagu dolanan Ilir-ilir sasampunipun <i>revisi</i>	126
Gambar 26 : <i>Tampilan glosarium</i> saderengipun <i>revisi</i>	130
Gambar 27: <i>Tampilan glosarium</i> sasampunipun <i>revisi</i>	130
Gambar 28: <i>Tampilan Media Interaktif</i> Piwulangan Lagu Dolanan.....	138

DHAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

1. Kurikulum
2. Silabus Piwulangan Basa Jawi
3. *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*
4. Lampiran Buku LKS

Lampiran 2

1. *Flowchart Media Interaktif* Piwulangan Lagu Dolanan
2. Naskah *Media Interaktif* Piwulangan Lagu Dolanan
3. Cara Pangangenipun *Media*
4. *Layout Media* Piwulangan Lagu Dolanan

Lampiran 3

1. *Kisi-kisi Lembar Validasi Pengembangan Media* Piwulangan dening *Ahli Materi*
2. *Asiling Validasi Pengembangan Media* Piwulangan dening *Ahli Materi*
3. *Kisi-kisi Lembar Validasi Pengembangan Media* Piwulangan dening *Ahli Media*
4. *Asiling Validasi Pengembangan Media* Piwulangan dening *Ahli Media*
5. *Kisi-kisi Lembar Evaluasi Pengembangan Media* Piwulangan dening Guru Basa Jawi
6. *Asiling Evaluasi Pengembangan Media* Piwulangan dening Guru Basa Jawi

Lampiran 4

1. *Kisi-kisi Lembar Evaluasi Pamangguh Siswa tumrap MediaInteraktif*
Wonten ing Piwulangan Lagu Dolanan
2. *Asiling Evaluasi Pamangguh Siswa tumrap MediaInteraktif* Wonten ing
Piwulangan Lagu Dolanan

Lampiran 5

1. *Dokumentasi*
2. *Surat Rekomendasi Panaliten*
3. *Surat Katrangan Panaliten*

BAB I PURWAKA

A. Dhasaring Panaliten

Basa Jawi minangka basa dhaerah ingkang dipunwulangaken tumrap siswa SD dumugi SMA wonten ing dhaerah Jawa Tengah, Jawa Timur, saha Yogyakarta. Piwulangan basa Jawi menika minangka piwulangan ingkang wajib dipunwulangaken wonten ing sekolah-sekolah wiwit saking SD, SMP dumugi SMA minangka piwulangan *muatan lokal*. Adhedhasar Kurikulum Yogyakarta wonten ing piwulangan basa Jawi tumrap Sekolah Menengah Pertama kelas VII, VIII, lan IX menika wonten 4 perangan *keterampilan* inggih menika nyemak (*menyimak*), micara (*berbicara*), maos (*membaca*), saha nyerat (*menulis*) kanthi materi-materi ingkang jumbuh kaliyan standar kompetensi (SK) saha kompetensi dasar (KD). Ningali saking kurikulum menika, wonten ing semester ganjil tumrap siswa kelas VII wonten standar kompetensi (SK) “maos (*membaca*)” *memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa* sarta kompetensi dasar (KD) *melagukan lagu dolanan*, kanthi mekaten materi piwulanganipun inggih menika lagu dolanan. Wonten ing piwulangan nglagokaken lagu dolanan menika siswa kedah nggayuh indikator ingkang sampun dipuntemtokaken inggih menika siswa saged nyekaraken lagu dolanan kanthi trep kaliyan titilaras saha cakepanipun, sarta saged mangertosi piwulang budi pekertinipun saking lagu-lagu dolanan menika.

Gegayuhan indikator utawi ancas ingkang dipunkajengaken wonten ing piwulangan basa Jawi mliginipun lagu dolanan menika dipunpangaribawani dening *motivasi* siswa. Sasanesipun menika, ingkang wigati sanget ugi inggih menika *kualitas* guru saha sarana piwulangan kalebet *media* piwulangan. Langkung sae anggenipun maringi materi piwulangan lagu dolanan menika guru ngginakaken *media* ingkang saged narik kawigatosan siswa. *Media* menika salah satunggaling sarana ingkang dipunbetahaken dening guru supados siswa langkung *aktif* saha boten bosen anggenipun tumut pasinaon. Wondene *media* menika temtunipun *media* ingkang jumbuh kaliyan *media* nyinau lagu dolanan.

Kathahipun paket *program teknologi modern* kanthi *produk* awujud *software* utawi *apikasi* saged dipunginakaken kangge damel *media interaktif*. Salah satunggalipun inggih menika ngginakaken *media interaktif* kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5*. Puspitosari (2010:75), ngandharaken bilih kaprigelan *Adobe Flash CS5* menika sampun saged ngolah teks utawi *objek* kanthi *efek* tigang *dimensi* satemah *animasinipun* langkung narik kawigatosanipun siswa. *Adobe Flash CS5* saged dipunmupangataken minangka pirantining *media* piwulangan lagu dolanan ingkang dipundamel kanthi awujud kaset CD (*Compact Disk*) *interaktif* sarta gampil anggenipun ngginakaken. Wondene anggenipun damel *media interaktif* kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5* menika kedah dipungatosaken *kualitasipun* mawi *validasi kualitas media* dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. Salajengipun

dipunsuwunaken pamanggih saking guru mata pelajaran basa Jawi kaliyan siswa kanthi uji coba.

Panaliten menika badhe nggarap kadospundi damel *media interaktif* wonten ing piwulangan lagu dolanan tumrap siswa kelas VII kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5*. *Media* piwulangan ingkang dipundamel menika dipunkajengaken saged narik kawigatosan siswa kangge nyinau materi lagu dolanan ngantos saged nyekaraken lagu dolanan kanthi sae, mangertosi piwulang budi pekerti ingkang wonten ing lagu dolanan menika, sarta saged dados satunggaling *media* piwulangan ingkang *efektif* saha *efisien* tumrap guru kaliyan siswanipun. *Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kanthi *klasikal* ugi saged kanthi bimbingan saking guru wonten ing kelas. Siswa ugi saged sinau piyambak materi lagu dolanan menika wonten griya kanthi ngginakaken *media interaktif* lagu dolanan menika.

B. Underaning Perkawis

Adhedhasar dhasaring panaliten kasebut saged dipundhapak underaning perkawis kados mekaten.

1. *Motivasi* siswa nyinau lagu dolanan taksih kirang.
2. Prelunipun sarana pasinaon wonten ing piwulangan lagu dolanan arupi CD (*Compact Disk*).
3. Majengipun *teknologi modern* kanthi adhedhasar *teknologi komputer* saged mangaribawani *kualitas media* piwulangan.
4. Prelunipun damel *media interaktif* kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5* wonten ing piwulangan lagu dolanan.

5. Prelunipun mangertosi *kualitas media interaktif* kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5* wonten ing piwulangan lagu dolanan.

C. Watesaning Perkawis

Adhedhasar underaning perkawis wonten nginggil, panaliten menika dipunwatesi perkawis-perkawis kados mekaten.

1. Damel *media interaktif* kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5* wonten ing piwulangan lagu dolanan.
2. *Evaluasi kualitas media interaktif* piwulangan lagu dolanan ingkang dipunasilaken kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5* dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*.
3. Pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas VII tumrap *kualitas* andharan materi saha *tampilan media*.

D. Wosing Perkawis

Perkawisipun wonten ing panaliten inggih menika.

1. Kadospundi *tahap* damel *media interaktif* kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5* wonten ing piwulangan lagu dolanan tumrap siswa kelas VII?
2. Kadospundi *evaluasi kualitas media interaktif* piwulangan lagu dolanan dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*?
3. Kadospundi pamanggih guru basa Jawi saha siswa kelas VII tumrap *kualitas* andharan materi saha *tampilan media*?

E. Ancasing Panaliten

Adhedhasar wosing perkawis wonten nginggil, pramila ancasing panaliten inggih menika.

1. Ngandharaken *tahap-tahap* damel *media interaktif* kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5* wonten ing piwulangan lagu dolanan tumrap siswa kelas VII.
2. Ngandharaken *evaluasi kualitas media interaktif* piwulangan lagu dolanan dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*.
3. Ngandharaken pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas VII tumrap *kualitas* andharan materi saha *tampilan media*.

F. Paedahing Panaliten

Asilipun panaliten menika dipunajab ngasilaken satunggaling *produk media* ingkang mumpangat kangge:

1. Siswa, *produk* menika minangka *media* piwulangan ingkang *efektif* satemah siswa saged nyinau lagu dolanan langkung gampil.
2. Guru, *produk* menika dipunginakaken minangka *media interaktif* wonten ing piwulangan lagu dolanan.
3. Panaliti, asilipun panaliten menika samangke saged nambah ngelmu babagan damel *media interaktif* wonten ing piwulangan lagu dolanan saha saged dipunwiyaraken wonten ing piwulangan sanesipun.
4. Sekolah, *produk* menika saged dipunginakaken minangka *fasilitas* utawi sarana wonten ing salebeting proses pasinaon.

G. Pangertosan

Supados *persepsi* wonten ing panaliten menika boten klentu, pramila dipunandharaken watesaning *istilah* kados mekaten.

1. *Pengembangan* inggih menika proses damel satunggaling *desain* dados wujud fisik. Wonten babagan menika *pengembangan* ingkang

dipunmaksud inggih menika damel *media* piwulangan dados awujud fisik inggih menika arupi CD (*Compact Disk*) mawi tahap *desain media*, damel *media* kaliyan *evaluasi produk* menika.

2. Piwulangan inggih menika satunggaling proses nglantaraken ngelmu saking guru dhumateng siswa satemah saged nggayuh ancas ingkang wonten tigang perangan inggih menika perangan *kognitif*, *afektif*, saha *psikomotor* siswa.
3. *Media* piwulangan inggih menika satunggaling pirantos utawi sarana ingkang saged dipunginakaken kangge ngandharaken wosipun materi piwulangan saha nggampilaken siswa anggenipun nguwaosi materi.
4. *Adobe Flash CS5* inggih menika *software* utawi *aplikasi komputer* ingkang saged ngolah teks utawi *objek* kanthi *efek* tigang *dimensi* satemah *animasinipun* langkung narik kawigatosan.
5. Lagu dolanan inggih menika lagu ingkang dipuntembangaken wonten ing dolanan kanthi utawi tanpa ngginakaken saperangkat gamelan.

BAB II GEGARAN TEORI

A. Andharanipun Teori

1. *Media* Piwulangan

Tembung *media* mila bikanipun saking basa *Latin* inggih menika *medium*. Tembung *medium* tegesipun *perantara* utawi sarana kangge ngandharaken pamanggih supados saged dipuntampi tiyang sanes kanthi trep. *Media* minangka salah satunggaling sarana wonten ing proses piwulangan. Sarana ing proses piwulangan tegesipun sarana kangge maringi materi piwulangan saking guru dhateng siswa. Andharan wonten nginggil menika trep kaliyan pamanggihipun Hamidjoyo (1988:30) ingkang mratelakaken bilih *media* inggih menika sarana ingkang dipunginakaken tiyang kangge medharaken *gagasan* utawi *ide* supados saged dipuntampi kanthi trep. Wondene miturut Djamarah (1997:137) *media* wonten salebeting piwulangan inggih menika piranti menapa kemawon ingkang saged dipundadosaken sarana nyaluraken pesen, ginanipun kangge mbiyantu guru ngandharaken materi piwulangan, umpaminipun *globe*, *grafik*, *gambar*, saha sanes-sanesipun.

Paedahipun *media* wonten piwulangan miturut Djamarah (1997:154)

kados mekaten:

- 1) ngirangi andharan kanthi cara lesan
- 2) narik *minat* saha kawigatosan siswa supados remen anggenipun sinau,
- 3) minangka dhasar kangge pawiyaran proses piwulangan,
- 4) maringi gambaran ingkang nyata tumrap materi saha saged nuwuhaken *kreativitas* siswa,

- 5) nuwuhaken *pola pikir* ingkang *sistematik* saha imbang,
- 6) mbiyantu nuwuhaken penggalih saha kaprigelan anggenipun ngginakaken basa,
- 7) maringi *pengalaman* dhateng siswa sarta nyekakaen wekdal pasinaon,
- 8) nyethakaken wosipun materi piwulangan,
- 9) tumrap guru, saged nambahi *variabel* anggenipun ngandharaken materi supados siswa boten bosen,
- 10) mindhakaken *keaktifan* siswa anggenipun sinau.

Paedah panganggenipun *media* menika ugi gumantung dening guru ingkang ngginakaken *media*. Paedahing *media* saged dipunraosaken menawi guru saged ngginakaken *media* menika trep kaliyan ancasing pasinaon. Cara ngginakaken *media* menika ugi kedah trep kaliyan jinis saha *karakteristik media* ingkang dipunginakaken. Menawi guru boten saged ngginakaken *media* ingkang trep kaliyan ancasing, *media*ipun badhe boten migunani.

Brown (1983:18) mratelakaken “*The media discussed have a variety of characteristics, produced to assist in achieving many different levels of complexity*”. Saking pamanggih menika saged kaandharaken bilih *media* gadhah maneka warni *karakter* ingkang dipundamel kangge nggayuh asiling pasinaon. Asiling pasinaon menika tegesipun asil pasinaon saking mapinten-pinten kaprigelan siswa.

Saking pamanggih para ahli wonten nginggil saged dipunandharaken bilih *media* menika gadhah paedah ingkang wigati wonten ing piwulangan. Paedah ingkang wigati saking *media* inggih menika saged nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi piwulangan satemah saged nggayuh ancasing pasinaon ingkang dipunkajengaken. Wondene jinisipun *media* menika ugi maneka warni, miturut Taksonomi Leshin, dkk (wonten ing

Arsyad, 2002: 81-101) jinis-jinis *media* menika kaperang kados ing ngandhap menika:

1. *Media* ingkang adhedhasar piyantun

Media ingkang adhedhasar piyantun menika tegesipun *media* ingkang dipunginakaken kangge ngandharaken materi utawi informasi sarana piyantun utawi manungsa. Proses piwulangan ngginakaken *media* kanthi adhedhasar piyantun menika kedah nyawisaken kontak langsung antawisipun guru kaliyan siswa. Tuladhanipun *media* kanthi adhedhasar piyantun inggih menika guru, *instruktur, tutor, bermain-peran*, saha pakaryan kelompok.

2. *Media* ingkang adhedhasar cithak

Media ingkang adhedhasar cithak inggih menika *media* piwulangan ingkang awujud cithak kados buku teks, buku gladhen, jurnal, saha majalah. *Media* piwulangan ingkang adhedhasar cithak ingkang asring dipunginakaken guru wonten ing piwulangan menika awujud buku-buku utawi *media* dolanan kados dolanan *scrabble*, lan sapanunggalanipun.

3. *Media* ingkang adhedhasar *Visual*

Media visual menika saged narik kawigatosan siswa saha ndadosaken siswa langkung gampil anggenipun mangertosi materi piwulangan. *Media visual* menika saged nuwuhaken *daya kreativitas* siswa amargi kanthi *media* menika, siswa kedah saged *mengapresiasi media* gambar, foto, poster utawi *media visual* sanesipun ingkang dipunginakaken guru. Tuladhanipun *media* ingkang adhedhasar *visual* inggih menika *media* gambar, foto, poster, *grafik*, lan sapanunggalanipun.

4. *Media* ingkang adhedhasar *Audiovisual*

Media ingkang adhedhasar *audiovisual* inggih menika *media* ingkang saged medalaken gambar saha swanten wonten ing wekdal ingkang sesarengan. Tuladhanipun *media audiovisual* inggih menika: *film*, *TV*, *video*, *slide*, lan sapanunggalanipun.

5. *Media* ingkang adhedhasar *Teknologi* Komputer

Media ingkang adhedhasar komputer inggih menika *media* piwulangan ingkang kedah ngginakaken sarana *teknologi* komputer. Perangkat komputer kedah dipuncawisaken ing pasinaon mawi *media* ingkang adhedhasar *teknologi komputer* menika. Kejawi menika, panganggenipun *media* ingkang adhedhasar *teknologi* komputer menika mbetahaken *keaktifan* saha *kreatifitas* guru sarta siswa. Tuladhanipun *media* ingkang adhedhasar *teknologi* komputer inggih menika *multimedia* ingkang mawi dhapukan *aplikasi macromedia*, *adobe flash*, lan sapanunggalanipun.

Saking pamanggih babagan jinising *media* ing inggil menika, saged kaandharaken bilih *media* piwulangan inggih menika salah satunggaling piranti utawi sarana pasinaon ingkang saged dipunginakaken kangge ngandharaken wosing materi piwulangan saha nggampilaken siswa anggenipun nguwaosi materi. Anggenipun damel *media* menika kedah dipunjumbuhaken kaliyan kabetahan wonten ing sajroning proses pasinaon. Awit saking kathahing jinis *media* menika, guru saged milih satunggal utawi langkung *media* ingkang saged dipunginakaken kangge ngandharaken materi piwulangan tumrap proses piwulangan ingkang trep kaliyan ancasing

pasinaon. Kejawi menika, ancas sanes panganggenipun *media* menika, supados siswa boten ngraosaken bosen dhateng materi piwulangan.

2. Media Piwulangan ingkang adhedhasar *teknologi* Komputer

Sareng kaliyan owah gingsiring jaman, *media* piwulangan ing jaman samenika sampun kathah ingkang ngginakaken *teknologi*. Panganggenipun *teknologi* ing piwulangan menika kathah ingkang awujud panganggenipun *teknologi* komputer. Wonten gayutanipun kaliyan piwulangan, komputer saged dipunginakaken kangge maneka warni. Paedahipun komputer menika beda-beda wonten ing bab piwulangan. Supados panganggenipun *teknologi* komputer menika saged *maksimal*, kedah dipunwontenaken gladhen anggenipun ngginakaken komputer tumrap guru saha siswa. Gladhen komputer menika gadhah paedah ingkang wigati minangka *manajer* wonten ing proses pasinaon ingkang dipunwastani *Computer Managed Instruction* (CMI). *Modus* menika asring dipunwastani *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI menika saged nyengkuyung piwulangan saha panaliten.

Media piwulangan ingkang adhedhasar *teknologi* komputer menika minangka salah satunggaling sarana ngandharaken materi kanthi ngginakaken sumber-sumber ingkang adhedhasar *mikro-prosessor*. *Media* ingkang dipunasilaken saking *teknologi computer mikro-prosessor* menika materinipun mawi dhapukan *digital* utawi boten kanthi wujud *cetakan*. Cekakipun, *media* piwulangan ingkang adhedhasar *komputer* menika saged dipuntegesi satunggaling *media* piwulangan ingkang dipunandharaken kanthi cara *digital*.

Miturut Arsyad (2002:97), cara ngasilaken utawi ngandharaken materi piwulangan menika kanthi cara nyentrongaken data-data *digital*. Data-data *digital* menika kadamel saking panganggenipun *basis micro prosessor*. Caranipun ngandharaken materi menika dipunpangaribawani dening kaprigelanipun *media* ingkang dipunginakaken. Komputer gadhah kaprigelan kangge ndadosaken proses piwulangan *interaktif*. Ingkang wigati inggih menika materi saha informasi dipunsameptakaken kangge kabetahan sarta keprigelan sinau siswa. Kejawi menika, dipunrembaka supados siswa langkung *aktif* wonten ing proses pasinaon. Kanthi *media* menika karipta pasinaon ingkang *interaktif* saha wonten *respon* tumrap kabetahan sinau siswa kanthi nyameptakaken pasinaon ingkang *efektif*.

3. Adobe Flash CS5

Adobe Flash Professional CS5 asring dipunsebut *Flash CS5 (Creative Suite5)* minangka satunggaling *program* ingkang langkung sae saking *Adobe System* ingkang mliginipun dipunginakaken kangge damel *animasi* gambar *vector* kados damel *movie*, *animasi* logo, *game*, *banner*, menu *interaktif* dumugi pawiyaran *aplikasi* kangge *mobile Smartphone* saha komputer *tablet* (Chandra, 2011: 2). Miturut Pranowo (2011: 5), *Adobe Flash Creative Suite 5 (Adobe Flash CS5)* inggih menika satunggaling *program* ingkang dipundamel kangge para *desainer* utawi *programmer* kanthi ancas ngrancang *animasi* kangge damel satunggaling halaman *web*, kangge damel *game interaktif*, presentasi kangge *bisnis*, proses piwulangan, damel *film* kartun, ugi saged

dipunginakaken kangge damel satunggaling *aplikasi* ingkang migunani sarta ancas-ancas ingkang langkung tliti.

Adobe Flash CS5 gadhah kalangkungan ingkang beda kaliyan *versi* ingkang saderengipun. Anggenipun damel teks menika saged dipunjangkepi kanthi ngginakaken TLF *text*. Sasanesipun menika, ugi saged dipunpanggihi *fitur-fitur* ingkang enggal wonten ing *Adobe Flash CS5* inggih menika *Actionscript*, *integrasi* kaliyan *Creative Suite*, *integrasi* kaliyan *Flash builder*, *penyempurnaan video*, saha *file-file* kanthi *basis XML*. (Wahana Komputer, 2011: 29). Wondene miturut Puspitosari (2010:75), kaprigelan *Adobe Flash CS5* menika sampun saged ngolah teks utawi *objek* kanthi *efek* tigang *dimensi* satemah *animasinipun* langkung narik kawigatosan.

Fasilitas kados *3D effect* utawi *transformations* menika wigati sanget awit saged kangge damel *efek-efek 3 Dimensi* ingkang narik kawigatosan. *Adobe Flash CS5* minangka *penyempurnaan* saking *versi* saderengipun inggih menika *Adobe Flash CS4*. *Flash* saged dipuntingali saking kalih perangan (Pranowo, 2011: 15) inggih menika:

1. *Flash* minangka *software* ingkang damel *aplikasi*, *system informasi*, kaliyan damel *animasi*.
2. *Flash* minangka *teknologi*, kadhapuk *Flash Player* kangge ndayani lampahing *animasi*.

Flash inggih menika *program animasi* kanthi *basis vector* ingkang saged ngasilaken *file-file* ingkang alit satemah saged dipunakses kanthi gampil. *Flash* menika dipunjangkepi kaliyan *tool-tool* kangge damel gambar

ingkang salajengipun badhe dipundamel *animasi*. Salajengipun *animasi-animasi* menika saged dipunlampahaken mawi *script* (*script* wonten *flash* menika dipunsebut *Actionscript*).

Adobe Flash CS5 Proffesional gadhah maneka warni *fitur* ingkang paling enggal, inggih menika.

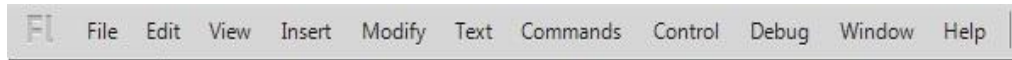
1. *Object-based Animation*. *Object-based Animation* dipunginakaken kangge ngrancang *objek* ingkang ewah, utawi ewahing *objek* saking *keyframe*
2. *Motion Editor Panel*. *Motion Editor Panel* dipunginakaken kangge ngontrol *parameter keyframe* ingkang wonten *rotasi*, ukuran, *skala*, *posisi*, *filter* saha ginanipun *editor keyframe* kangge ngontrol *kurva grafik*.
3. *Motion Tween Presets*. *Motion Tween Presets* inggih menika *pre-built animations* ingkang dipunginakaken kangge nyimpen karya.
4. *Inverse Kinematics with the Bone tool*. *Inverse Kinematics with the Bone tool* dipunginakaken kangge animasi *tween* kanthi ngebahaken utawi muteraken objek.
5. *3D Transformation*. *3D Transformation* dipunginakaken kangge *transformasi 3D* saha saged kangge damel *objek 3D*
6. *Decorative Drawing with the Deco tool*. *Decorative Drawing with the Deco tool* dipunginakaken kangge ngewahi maneka warni *simbol* wonten ing *instant design tool* kanthi panyengkuyung saking *brush* utawi *fill tool*, kados *efek-efek* utawi *simbol-simbol*.

7. *Adobe Kuler Panel*. *Adobe Kuler Panel* dipunginakaken kangge ndadosaken satunggal tema ingkang dipundamel komunitas *desainer* kanthi cara *online*.
8. *Panel Overview*. *Panel Overview* kangge ngewahi *layout area kerja*.
9. *Sample Sound Library*, wontenipun *library* saking *Sound effects* ingkang ndadosaken gampang anggenipun mlebetaken *sound*.
10. *Adobe Media Encoder with H.264 Support*. *Adobe Media Encoder with H.264 Support* dipunginakaken kangge ngewahi *file video* dados *ovie flash* (*.flv)
11. *Edit in Soundbooth*. *Edit in Soundbooth* dipunginakaken kangge ngewahi swanten ingkang dipunlebetaken wonten *Soundbooth* langsung wonten ing *flash*.
12. *New Font Menus*, wontenipun saben-saben aksara ingkang rumiyin saha saben gaya wonten ing aksara menika.

Adobe Flash CS5 Proffesional menika dipundamel dening perusahaan *Adobe System Incorporated* ing taun 2010. *Flash CS5* menika dipunremeni dening tiyang kathah amargi paedahipun *Flash CS5* ingkang kathah. Paedahipun *Flash CS5* menika saged damel sedaya babagan ingkang wonten gayutanipun kaliyan *multimedia*. Wondene *istilah-istilah* ingkang dipunginakaken nalika damel pakaryan wonten ing *area Adobe Flash CS5* kados mekatan.

1. *Menu Bar*

Menu Bar inggih menika menu dhasar ingkang wonten *aplikasi Adobe Flash CS5*. *Menu bar* menika baris ingkang isinipun prentah-prentah kangge ngolah *file Flash*.



Gambar 1: Tampilan Menu Bar

2. Tools

Tools inggih menika satunggaling *panel* ingkang nampung *tombol-tombol* ingkang migunani kangge damel satunggaling *desain animasi* wiwit saking *tombol seleksi*, *cropping*, *drawing*, *path*, *shape*, *color*, lan sapanunggalanipun.

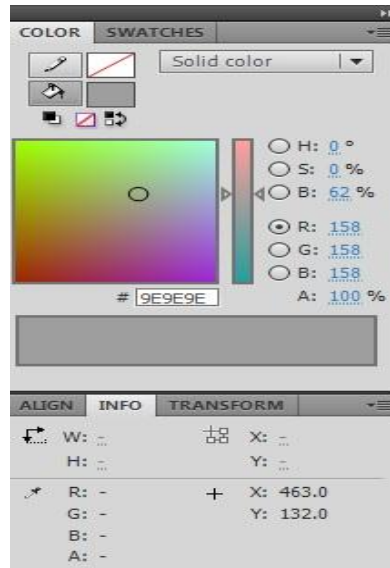


Gambar 2: Tampilan Tools

3. Panel Color

Istilah wonten *aplikasi Adobe Flash CS5* salajengipun *panel color* dipunginakaken kangge *modifikasi* warni wonten *objek* ingkang dipunpilih.

Panel color menika nyameptakaken kalih warni ingkang saged dipunpilih inggih menika warni *solid* saha warni *gradasi*.



Gambar 3: Tampilan Panel Color

4. Stage

Stage inggih menika *lembar kerja* ingkang dipunginakaken kangge damel *animasi* utawi *movie* ingkang isinipun *objek-objek animasi*.

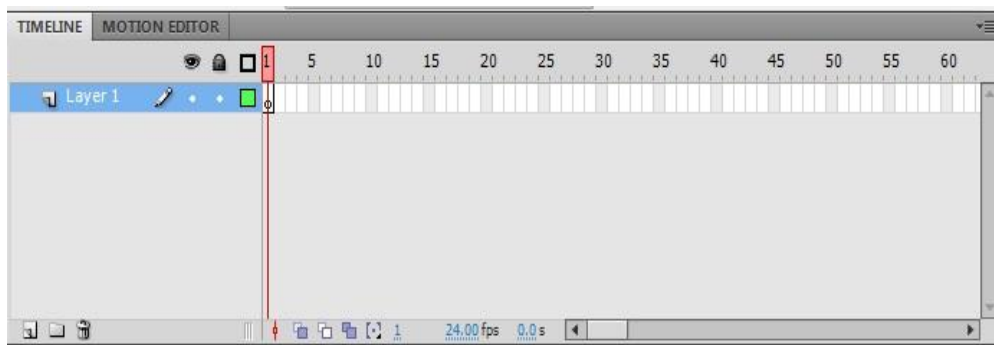


Gambar 4: Tampilan Stage

5. Timeline

Timeline menika ginanipun kangge nemtokaken dangunipun *animasi*, cacahipun *layer*, *frame*, mapanaken *scripts*, saha pinten-pinten *animasi* sanesipun ingkang dipunperlokaken. Sedaya wujud *animasi* ingkang dipundamel menika badhe dipunatur saha dipunpapanaken wonten *layer* ingkang wonten ing *timeline*.

Wonten ing salebeting *timeline* menika wonten *layer* kaliyan *frame*. *Layer* inggih menika *lembar kerja* ingkang wosipun *objek* ingkang badhe dipunanimasikaken wonten ing *timeline*. Wondene *frame* inggih menika satunggaling peranan saking *layer* ingkang dipunginakaken kangge ngatur anggenipun damel *animasi*.

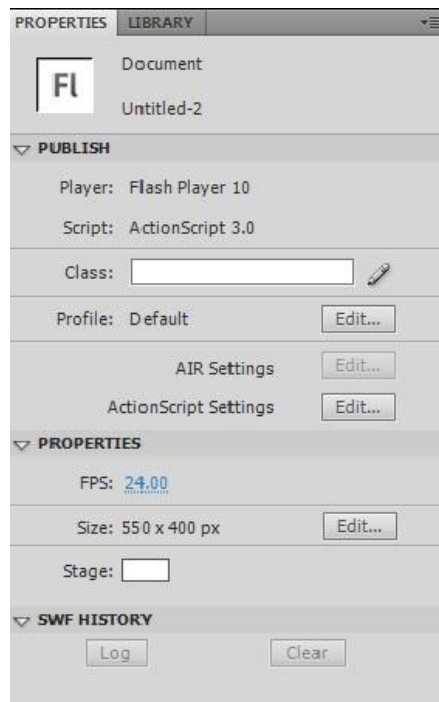


Gambar 5: Tampilan Timeline

6. Properties

Properties menika gadhah piguna kangge nampilaken *parameter* saking satunggaling tombol ingkang sampun dipunpilih, satemah piranti kasebut saged dipunmodifikasi saha dipunmaksimalaken fungsipun. *Panel*

properties nampilaken *parameter* ingkang beda kaginaanipun kaliyan tombol ingkang sampun dipunpilih.



Gambar 6: Tampilan Properties

4. Lagu Dolanan

a. Pangertosanipun Lagu Dolanan

Poerwadarminta (1939:73), ngandharaken tembung dolanan utawa dolan-dolan kn, ameng-ameng ki. : 1. Ngenggar-enggar ati sarana mlaku-mlaku lsp, 2. Engg. *Main*. Dolanan kn. Ameng-ameng (-an) ki: 1. Ngenggar-enggar ati, 2. Sarana kang dianggo seneng-seneng tumrap bocah kayata gobag, jelungan, lsp.; 3. Barang-barang sing dianggo seneng-seneng kayata bonekah, montoran, lsp, 4. Engg. *Main*. Cekakipun, *dolanan* inggih menika dolanan lare-lare masarakat Jawi ingkang adatipun dipunlampahi kanthi sesarengan ingkang dipunginakaken kangge suka-suka.

Miturut Endraswara (2009:17), lagu dolanan inggih menika satunggaling jinis lelagon. Lelagon menika gadhah aturan ingkang bebas (*manasuka*). *Manasuka* tegesipun bebas, sinaosa boten lajeng bebas sanget. Bebas menika tegesipun paugeran-paugeranipun boten ngiket. Wondene miturut Kusnadi (1999:10) lagu dolanan inggih menika lagu-lagu ingkang asring dipunginakaken wonten ing dolanan lare-lare. Wonten ing jaman samenika, pola-pola lagu dolanan dados gendhing-gendhing *kreasi* enggal ingkang maneka warni. Miturut pamanggih para ahli ing nginggil menika, saged kaandharaken bilih lagu dolanan inggih menika jinising lagu Jawi ingkang bebas utawi boten kaiket dening paugeran-paugeran tartamtu. Ing jaman samenika, lagu dolanan saged mawi dhapukan gendhing-gendhing *kreasi* enggal sarta saged dipuntembangaken kanthi maneka warni *versinipun*.

Tembang Jawi menika kaperang dados tiga. Ingkang sepisan lagu dolanan, kaping kalih tembang Jawi modern, ingkang kaping tiga tembang Jawi klasik. Tembang Jawi modern tuladhanipun campursari. Tembang Jawi *klasik* kaperang dados tiga, inggih menika tembang macapat, tembang tengahan, saha sekar ageng. Ingkang mbedakaken lagu dolanan kaliyan kalih jinising tembang sanesipun inggih menika lagu dolanan saged dipuntembangaken dening lare-lare, cakepanipun ngginakaken basa ingkang gampil dipunmangertosi dening lare, ngandhut piwulang budi pekerti, saha boten kaiket dening paugeran-paugeran tartamtu wonten ing cakepanipun utawi saged dipunewahi (Herawati, 2009:53).

Miturut pamanggih para ahli ing nginggil, saged dipunandharaken bilih lagu dolanan menika minangka satunggaling kabudayan masarakat Jawi awujud lagu-lagu tradisional Jawi ingkang dipunsekaraken dening lare-lare utawi tiyang dewasa kanthi ngginakaken jejogedan utawi saged boten ngginakaken jejogedan.

b. Lagu-Lagu Dolanan

Lagu dolanan menika kathah warninipun. Wonten *media* menika pangripta namung nglebetaken sekawan lagu dolanan. Wondene lagu-lagu dolanan ingkang dipunlebetaken wonten *media interaktif* lagu dolanan inggih menika.

1) Menthog-Menthog (Pelog Pathet Nem)

. . 6 6 6 6 6 3 5 5 3 6 6
 Menthog menthog tak kan- dha- ni
 . . 2̣ 3̣ 1̣ 2̣ 6 5 3 6 . 6 3 2 1 6 5
 Mung la- ku- mu a- ngi sin i- sin- i
 . 5 5 2 3 5 5 36 6 6 6 5 3 5 6 56 5
 Lha mbok a- ja nge tok a- na kan-dhang wa- e
 . 2 5 2 3 5 5 36 6 6 6 5 3 5 6 56 5
 E- nak e- nak ngo rok o- ra nyam-but ga- we
 . . 2 2 . 2 2 . . 2 3 5 5 6 6
 Menthog menthog mung la- ku- mu
 . 2̣ 3̣ 1̣ 2̣ 6 5 3 6 . 6 . 5 . 3 . 2
 Me- gal me gol ga we gu yu

(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:41)

2) Praon (Pelog Pathet Nem)

5 5 5 5 5 5 1 5 5

Yo kan- ca neng gi- sik gemb- ra

• 5 6 5 3 2 5 3 5 3 2 1

Ale- rab le- rab ba- nyu- ne se- ga- ra

5 5 5 5 5 5 1 5 5

a- nggliyak numpak prahu la- yar

• 5 5 5 3 2 5 3 5 3 2 1

Ing di- na minggu keh pa- ri- wi- sa- ta

7 1 2 2 5 6 1 1

a- lon pra- u- ne wus nengah

1 2 1 2 1 2 5 1 2 3 2

byak byuk byak ba- nyu bi- ne- lah

• 3 2 3 2 3 2 1 1 1 2 2 1

o- ra je- mu je- mu ka- ro me- sem ngguyu

1 2 7 1 2 7 1 2 7 1

ngi- lang- a- ke ra- sa lungkrah le- su

1 1 1 5 6 • 4 5 6 4 5

a- dhik nja- wil mas je- bul wis so- re

• 5 6 5 3 2 5 • 3 5 3 2 1

witing ka- la- pa ka- ton nga- we- a- we

2 3 1 2 3 1 2 3 3 1 2

pra- yo- ga- ne be- cik ba- li wa- e

6 6 6 5 6 1 2 3 1 5 6 4 5

de- ne se- suk e- suk tuman- dang nyambut ga- we

(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:45)

Adhedhasar pamrayogi saking dosen ahli materi, lagu Praon menika dipunewahi titilarasipun. Bab menika dipunjumbuhaken kaliyan larasipun inggih menika laras Pelog Pathet Nem. Wondene titilaras lagu Praon dipunewahi kados ing ngandhap menika.

Praon (Pelog Pathet Nem)

5 5 5 5 5 1 5 5

Yo kan- ca neng gi- sik gemb- ra

• 5 6 5 3 2 5 3 5 3 2 1

Ale- rab le- rab ba- nyu- ne se- ga- ra

5 5 5 5 5 5 1 5 5

a- nggliyak numpak prahu la- yar

• 5 5 5 3 2 5 3 5 3 2 1

Ing di- na minggu keh pa- ri- wi- sa- ta

1 1 2 2 5 6 1 1

a- lon pra- u- ne wus nengah

1 2 1 2 1 2 5 1 2 3 2

byak byuk byak ba- nyu bi- ne- lah

• 3 2 3 2 3 2 1 1 1 2 2 1

o- ra je- mu je- mu ka- ro me- sem ngguyu

1 2 1 1 2 1 1 2 1 1

ngi- lang- a- ke ra- sa lungkrah le- su

1 1 1 5 6 • 4 5 6 4 5

a- dhik nja- wil mas je- bul wis so- re

• 5 6 5 3 2 5 • 3 5 3 2 1

witing ka- la- pa ka- ton nga- we- a- we

2 3 1 2 3 1 2 3 1 2
 pra- yo- ga- ne be- cik ba- li wa- e
 6 6 6 5 6 1 2 3 1 5 6 4 5
 de- ne se- suk e- suk tuman- dang nyambut ga- we

(Endraswara, Suwardi)

3) Kidang Talun (Slendro Pathet Manyura)

. 1 2 6 . 3 3 . 1 1 2 6 . 3 3 .
 Ki- dang ta- lun ma- ngan ka- cang ta- lun
 1 1 2 6 1 1 2 6 2 1 6 3 6 5 3 2 .
 Mil ke- the- mil mil ke- the- mil si ki- dang mangan lembayung
 . 1 2 6 . 3 3 . 1 1 2 6 . 3 3 .
 Ti- kus pi- thi du- we a- nak si- ji
 1 1 2 6 1 1 2 6 2 1 6 3 6 5 3 2 .
 cit cit- cu- it cit cit cu- it ma ju pe rang wani ma- ti
 . 1 2 6 . 3 3 . 1 1 2 6 . 3 3 .
 Ga- jah be- lang sa- ka ta- nah Plembang
 1 1 2 6 1 1 2 6 2 1 6 3 6 5 3 2 .
 Nuk le- ge- nuk nuk- le- ge- nuk ge- dhe- ne meh pa- dha gu- nung
 (Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:33)

4) Ilir-Ilir (Slendro Pathet Sanga)

5 5 5 6 1 5 5 5 6 1 5 5 2 3 5 5 3
 I- lir i- lir i- lir i- lir tan- dur- e wus su- milir

2 2 2 2 2 5 5 3 1 1 3 2 1 6 16 5
 Tak i-jo ro-yo ro-yo tak sengguh te-man-ten anyar
 5 5 5 6 i 5 5 5 6 i 5 5 2 3 5 5 3
 Bo-cah angon bo-cah angon pe-nek-na blimbing kuwi
 2 2 2 2 2 5 5 3 1 1 3 2 1 6 16 5
 Lunyu lunyu pe-nek-na kanggo masuh do-dot-i- ra
 5 5 5 6 i 5 5 5 6 i 5 5 2 2 3 5 5 3
 Do-dot-i- ra do-dot-i- ra ku-mi- tir be- dhahing pinggir
 2 2 2 2 2 2 5 5 3 1 1 3 2 1 6 16 5
 Dondomana jlumat- a- na kanggo se- ba mengko so- re
 1 6 1 2 1 6 1 5 1 6 1 2 1 6 1 5
 Mumpung padhang rembulane mumpung jembar kala- nga- ne
 5 6 . i 5 32 3 . 5 13 2 . 1
 Ya su- rak- a- su- rak
 5 6 . i 5 32 3 . 5 16 5
 Ya su- rak- a- ho- re

(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:21)

Wonten nginggil menika sekawan lagu dolanan ingkang dipunlebetaken ing *produk media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan. Pangripta ngginakaken lagu-lagu dolanan menika amargi lagunipun gampil dipuntembangaken, basa ingkang dipunginakaken gampil dipunmangertosi, sarta cakepanipun saged narik kawigatosan siswa kangge nyinau lagu dolanan kasebut.

Adhedhasar lagu-lagu dolanan menika, pangripta ugi gadhah indikator-indikator ingkang kedah dipungayuh dening siswa, inggih menika siswa saged

nyekaraken lagu dolanan Menthog-methog kanthi sae, siswa saged nyekaraken lagu dolanan Praon kanthi sae, siswa saged nyekaraken lagu dolanan Kidang Talun kanthi sae, siswa saged nyekaraken lagu dolanan Ilir-ilir kanthi sae, saha siswa saged mangertosi piwulang budi pekerti ingkang wonten ing saben lagu dolanan kasebut.

5. Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Miturut Poerwadarminta (1939:51), adhedhasar perangan *etimologi*, budi pekerti kaperang saking kalih tembung, inggih menika *budi* kaliyan *pekerti*. Tembung *budi* tegesipun nalar, penggalih, watak. Wondene *pekerti* tegesipun panggaweyan, watak, tabiat, saha akhlak. Saking pangertosan kasebut saged dipunandharaken bilih *budi pekerti* inggih menika watak, sikap, salah bawa, pitutur, akhlak saha tumindak piyantun minangka wujud saking asiling penggalih. Padmopuspito (wonten ing Endraswara, 2008:2) mratelakaken bilih mila bikanipun tembung budi pekerti menika saking tembung budi, akar tembungipun “*budh*” (basa Sanskerta) ingkang tegesipun sadhar. Budi tegesipun ‘*kesadaran*’. Wondene pekerti saking tembung lingga kerti ingkang tegesipun tumindak. Tembung lingga menika asalipun saking akar tembung *kr* ingkang tegesipun damel. Dados, budi pekerti tegesipun *kesadaran* tumindak utawi tumindakipun piyantun. Pangertosan menika jumbuh kaliyan pamanggihipun Darusuprpto, (1990:1) ingkang mratelakaken bilih *ajaran moral* menika ajaran ingkang gegayutan kaliyan tumindak saha salah bawa ingkang minangka *pencerminan akhlak* utawi budi pekerti.

Miturut Endraswara (2008:7), piyantun ingkang gadhah budi pekerti menika gadhah titikan *akhlak* kados mekaten:

(1) Taqwa, (2) tansah emut dhumateng Gusti Allah, (3) tawakal, (4) tobat, (5) isin, (6) adil, (7) saged ngormati tiyang sanes, (8) ikhlas, (9) sabar, (10) jujur, (11) ramah, (12) gampil anggenipun maringi pangapura, (13) remen mbiyantu, (14) sokur dhumateng Gusti, (15) wicaksana, (16) jihad, (17) wantun, (18) prasaja, saha (19) setya.

Titikan ingkang kalebet budi pekerti sae ingkang gegayutan kaliyan tiyang sanes sampun dipunrumusaken dening *Tim Pengembangan Budi Pekerti* (TPBP) Propinsi DIY wonten 12 ciri budi pekerti luhur, inggih menika:

(1) *Pengabdian*, (2) jujur, (3) sopan santun, (4) toleransi, (5) disiplin, (6) ikhlas, (7) tanggel jawab, (8) guyub rukun, (9) tepa salira, (10) empan papan, (11) tata krama, (12) gotong royong.

Ki Yasawidagda saha Ki Hadiwijana (1954:34-35) damel *klasifikasi* tumindak piyantun ingkang asipat umum utawi sae saha ingkang minangka tumindak awon utawi *hina*. *Klasifikasi* tumindak piyantun ingkang umum utawi utama utawi sae, inggih menika:

1. tumindak ingkang saged damel tiyang sanes remen,
2. gesang kanthi ngirit, nanging menawi prelu boten eman-eman medalaken arta ingkang dipunsimpen kangge mbiyantu ingkang sanes,
3. tresna marang bangsa saha negaranipun,
4. sinaosa kuat ananging boten menangipun piyambak, utawi boten *sewenang-wenang*,
5. tumindak adil, saged ngormati tiyang ingkang nasibipun langkung asor,
6. siap mbiyantu sasama.

Wonten nginggil menika *klasifikasi* tumindak piyantun ingkang umum utawi utama utawi sae. Wondene tumindak piyantun ingkang awon utawi *hina* inggih menika:

1. tumindak ingkang boten ngremenaken,
2. tumindak saha pituturipun namung saged ngrugekaken tiyang sanes,
3. tumindak ngapusi, maling saha tumindak ingkang nglarani batos tiyang sanes.

Piwulang budi pekerti menika saged dipunpanggihi wonten ing lagu-lagu dolanan sarta dipuntrepaken wonten ing gesang padintenan. Kados ingkang dipunandharaken dening Jatirahayu kaliyan Suwarna (2002:5) kados mekaten.

“Para winasis angggone paring pitutur ora cablaka (langsung), nanging disamarake kanthi cara kang laras karo sing diwenahi pitutur. Kaya dene lagu dolanan. Ancase kajaba gawe seneng gumbiraning bocah, uga kanthi alon-alon nanging temanja pitutur becik rumasuk ing dhiri pribadine bocah (internalisasi). Pitutur becik iku lumrahe diarani budi pekerti”.

Tegesipun andharan pamanggih wonten nginggil inggih menika nalika maringi pitutur, tiyang sepuh menika boten kanthi cara langsung, ananging dipunsamaraken kanthi lagu (laras) sarta dipunparingi pitutur wonten mlebetipun, kadosta lagu dolanan. Sasanesipun damel remen lare ugi kanthi alon-alon nanging saged temanja pitutur ingkang becik mlebet wonten dhiri lare menika. Pitutur ingkang becik menika tegesipun budi pekerti. Dados saged dipunandharaken bilih lagu dolanan menika boten namung lagu-lagu kangge remen-remen kemawon ananging wonten ing saben lagu dolanan

menika wonten piwulang budi pekerti ingkang saged dipunpendhet. Wondene piwulang budi pekerti miturut Jatirahayu kaliyan Suwarna (2002) ingkang saged dipunpendhet saking lagu-lagu dolanan Menthog-menthog, Praon, Kidang Talun, saha Ilir-ilir inggih menika.

1. Piwulang Budi Pekerti wonten ing lagu dolanan Menthog-menthog inggih menika.

a. Guyub rukun kaliyan sasama

Guyub rukun kaliyan sasama saged dipuntedahaken saged paring pitutur ingkang sae dhumateng sasama utawi tiyang sanes. Menawi tiyang sanes menika tumindak ingkang boten sae, minangka sedherek saged paring pitutur saha pamrayogi ingkang sae. Sampun ngantos tumindak ingkang boten rukun kaliyan sasama piyantun.

b. Isin, empan papan, saha sopan santun

Piyantun gesang wonten donya menika kedah isin, empan papan, saha sopan santun. Sampun ngantos tumindak (awon) ingkang ngisin-isini.

c. Sregep sarta tanggel jawab minangka siswa

Minangka siswa kedah sregep, tanggel jawab, sampun ngantos kesed utawi boten purun nglampahi pakaryan, sampun ngantos remen tilem.

2. Piwulang Budi Pekerti wonten ing lagu dolanan Praon inggih menika.

a. Ngirit

Pariwisata kangge ngremenaken manah menika prelu, boten namung nyambut damel kemawon. Sinaosa pariwisata utawi *rekreasi* boten kedah

kesah wonten pinggiring segara. Pariwisata utawi remen-remen kangge selingan nyambut damel, pramila ingkang sumedya kemawon.

b. Sokur dhumateng Gusti

Kita minangka piyantun ingkang gesang wonten donya menika kedah muji dhumateng panguwaosipun Gusti. Awit sampun saged ningali kaendahanipun segara.

c. Tanggel jawab

Sanajan remen pariwisata, kedah emut wekdal, sampun ngantos kebablasen amargi taksih kathah padamelan ingkang nengga saha kedah dipunrampungaken.

3. Piwulang Budi Pekerti wonten ing lagu dolanan Kidang Talun inggih menika.

a. Empan Papan

Gesang menika kedah ngetrepaken kawontenan (miturut wonten jaman kalampahanipun).

b. Ikhlas saha Wantun

Piyantun wonten donya menika boten gesang piyambak, nanging gesang sesarengan kaliyan tiyang sanes, tegesipun piyantun menika kedah gadhah patrap narima ing pandum, ikhlas, saha wantun narima sedaya pepalang ingkang wonten ing gesangipun.

c. Sokur dhumateng Gusti saha saged ngregani tiyang sanes

Sedaya piyantun utawi tiyang gadhah kalangkungan saha kekirangan piyambak-piyambak. Boten wonten piyantun ingkang sampurna. Pramila

sampun adigang, adigung, adiguna utawi nginggilaken pangkatipun, kakiyatanipun, saha kapinteranipun.

4. Piwulang Budi Pekerti wonten ing lagu dolanan Ilir-ilir inggih menika.

a. Taqwa saha emut dhumateng Gusti

Piyantun ingkang gesang wonten donya menika kedah taqwa, emut dhumateng Gusti, ngibadah kanthi temen miturut agaminipun.

b. Sabar saha tawakal

Kangge nggayuh pepinginan ingkang becik saha kamulyan menika kathah pacobanipun utawi pepalangipun.

c. Jujur saha gampil maringi pangapunten dhumateng tiyang sanes

Menawi kebacut tumindak awon enggal nyuwun pangapunten. Tansah jujur awit sedaya tumindakipun, sarta gampil maringi pangapura dhateng tiyang sanes.

d. Tobat

Piyantun wonten donya menika boten wonten ingkang sampurna utawi asring tumindak ingkang klentu. Mumpung taksih wonten wekdal sami tumindaka ingkang sae.

e. Wicaksana

Tumindaking piyantun wonten gesang ing donya menika wonten tumindak sae lan awon. Wicaksana menika gadhah teges menawi piyantun menika saged tumindak ingkang sae saged gesang kanthi sekeca.

Saking pamanggih-pamanggih wonten nginggil menika saged dipunandharaken bilih piwulang budi pekerti menika saged dipunpanggihi

wonten ing salebeting lagu dolanan. Piwulang budi pekerti menika kaperang dados kalih kelompok inggih menika sae kaliyan awon. Ingkang kalebet piwulang budi pekerti ingkang sae menika Taqwa, kemutan dhateng Gusti Allah, tawakal, tobat, isin, adil, saged ngregani tiyang sanes, ikhlas, sabar, jujur, ramah, gampil anggenipun maringi pangapura, remen mbiyantu, sokur dhumateng Gusti, wicaksana, jihat, wantun, prasaja, saha setia. Wondene piwulang budi pekerti ingkang asipat boten sae utawi larangan-larangan ingkang boten pareng dipuntindakaken inggih menika semena-sema, kikir, dusta, saha iri.

B. Panaliten ingkang Jumbuh

Wonten panaliten *pengembangan* menika dipunjurung saking panaliten-panaliten ingkang jumbuh kaliyan panaliten *pengembangan* menika. Panaliten sanesipun ingkang jumbuh kaliyan panaliten *pengembangan* antawisipun skripsi kanthi judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8*” tahun 2012 anggitanipun Umi Haryati. Panaliten menika ancasipun kangge damel *media* piwulangan Lagu Dolanan kanthi ngginakaken *Macromedia Flash Professional 8*.

Panaliten *pengembangan* anggitanipun Umi Haryati menika jumbuh kaliyan panaliten *pengembangan* menika amargi sami-sami ngrembag babagan *pengembangan media* piwulangan *interaktif*, materinipun ugi sami inggih menika lagu dolanan. Bedanipun panaliten kekalih inggih menika panaliten anggitanipun Umi Haryati ngginakaken *aplikasi Macromedia Flash*

Professional 8, wondene panaliten *pengembangan* menika ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5*. *Aplikasi* menika minangka *program* paling enggal ingkang gadhah kalangkungan saking *versi* saderengipun.

Panaliten ingkang jumbuh kaping kalih inggih menika panaliten skripsi ingkang dipunanggit dening Meliana Wijayanti (2012) kanthi irah-irahan “*Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Tilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS5 untuk Siswa SMP kelas VIII*” Panaliten menika ancasiipun kangge damel *media* piwulangan maos tilaras tembang macapat tumrap siswa kelas VIII. Panaliten *pengembangan media* anggitanipun Meliana Wijayanti jumbuh kaliyan panaliten *pengembangan* menika amargi sami-sami ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5* namung wonten bedanipun inggih menika materinipun. Panaliten *pengembangan anggitanipun* Meliana Wijayanti kanthi materi maos tilaras tembang macapat Dhandhanggula, wonten panaliten menika materinipun lagu dolanan.

Panaliten ingkang jumbuh kaping tiga inggih menika panaliten skripsi anggitanipun Chandra Wisnuaji Prabowo (2012) kanthi irah-irahan “*Pengembangan Media Pembelajaran Sesorah dengan Aplikasi Adobe Flash CS5 untuk Siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama*” Panaliten menika gadhah ancasi kangge damel *media* piwulangan sesorah tumrap siswa kelas IX SMP. Panaliten *pengembangan* anggitanipun Chandra Wisnuaji Prabowo menika jumbuh kaliyan panaliten *pengembangan* menika amargi sami-sami ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5*. Bedanipun inggih menika panaliten

anggitipun Chandra Wisnuaji Prabowo menika damel *media interaktif* kanthi materi sesorah kangge siswa kelas IX SMP, wondene panaliten *pengembangan* menika damel *media interaktif* kanthi materi lagu dolanan kangge kelas VII SMP.

Asilipun panaliten menika ngandharaken bilih *kelayakan produk* adhedhasar *validasi* dening dosen ahli materi 75% kategori sae, *validasi* dening dosen ahli *media* 87,3% sae sanget, saking pamanggih guru basa Jawi 82% kategori sae sanget, sarta saking pamanggih siswa asilipun 84,5% sarujuk sanget kaliyan panganggenipun *media* piwulangan *interaktif* sesorah wonten ing proses piwulangan. Kanthi asiling panaliten menika *media* ingkang dipundamel dening Chandra (2012) sae saha saged narik kawigatosan siswa.

C. Nalaring Panaliten

Piwulangan inggih menika satunggaling proses gunem rembug. Gunem rembug wonten mriki gegayutan kaliyan satunggaling upiya kangge nggayuh ancas ingkang sampun dipuntektokaken. Wonten proses menika, pamindhahan informasi saking *pendidik* dhumateng *peserta didik*. Nanging wonten praktekipun gunem rembug menika asring manggihi perkawis.

Supados proses piwulangan saged lancar lan *variatif*, dipunprelokaken piranti utawi sarana ingkang saged mbiyantu proses piwulangan ingkang awujud *media* piwulangan *interaktif*. *Media* menika saged ngirangi watesan ingkang wonten ing siswa sarta saged mbiyantu guru anggenipun ngandharaken materi piwulangan satemah saged damel proses gunem rembug

ingkang *efektif*. Gunem rembug menika saged dipunsebut *efektif* bilih materi ingkang dipunandharaken saged dipuntampi kanthi *persepsi* ingkang sami dening siswa.

Mawi *media* piwulangan *interaktif* adhedhasar *teknologi* komputer ingkang wonten salebetipun dipunjangkepi gambar-gambar *visual*, pamrihipun saged narik kawigatosan siswa. Sasanesipun menika saged nuwuhaken *motivasi*, sarta nggampilaken siswa anggenipun sinau, satemah saged mindhakaken *prestasi* siswa. *Media* piwulangan *interaktif* menika saged dipundamel kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5*. *Aplikasi Adobe Flash CS5* menika saged ngasilaken CD (*Compact Disk*) piwulangan ingkang saged narik kawogatosan siswa.

Awit saking menika, pangripta damel *media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5*. *Medianipun* dipundamel kanthi sae, sarta dipunjumbuhaken kaliyan *karakteristik* siswa kelas VII. Bab menika supados saged narik kawigatosan siswa, sarta saged nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi saha nyekaraken lagu-lagu dolananipun. Anggenipun ngginakaken *media interaktif* menika saged dipunlampahi kanthi kelompok, ugi saged kanthi mandhiri.

BAB III CARA PANALITEN

A. Jinising Panaliten

Panaliten menika kalebet jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. Panaliten *Research and Development (R&D)* inggih menika panaliten *pengembangan* kanthi cara *procedural*. Cara *procedural* kalaksanan kanthi nglampahi cara-cara tartamtu satemah saged ngasilaken satunggaling *produk* saha nguji *efektifitas produk* kasebut.

Sugiyono (2009:297) ngandharaken bilih panaliten *analisis* kabetahan menika ngasilaken *produk* piwulangan tartamtu, kejawi menika panaliten *analisis* kabetahan saged kangge nguji *keefektifan produk* kasebut. *Produk media* piwulangan ingkang dipunasilaken menika pamrihipun saged mumpangat tumrap masarakat kathah. Panaliten menika dipunlampahi kanthi ngempalaken data utawi informasi kangge damel *media* piwulangan *interaktif* kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5* ingkang samangke dipunwujudaken kanthi dhapukan CD (*Compact Disk*). *Produk media* piwulangan menika dipundamel sarta dipunrembag kaliyan dosen ahli materi saha dosen ahli *media* satemah dados *media* ingkang saged dipunginakaken wonten ing piwulangan Basa Jawi, mliginipun kangge materi lagu dolanan.

B. Prosedur Damel Media

Anggenipun neliti saha damel *media* menika kedah nggatosaken cara-cara damelipun. Miturut Padmo (2009: 418-423) nyerat bahan ajar ingkang

wonten gayutanipun kaliyan *sistem* piwulangan dipunlampahi kanthi maneka warni cara. Wondene cara-caranipun inggih menika:

1. Nganalisis (*analysis*)

Kanthi cara menika, panaliti kedah maos kurikulum. Salajengipun ngandharaken standar kompetensi, kompetensi dasar, nemtokaken indikator, lan ngrancang materi piwulangan.

2. *Desain Media*

Sasampunipun *analisis* kurikulum, cara salajengipun inggih menika damel *desain media*. Wonten ing bab menika, pangripta damel *desain* materi piwulangan saha *desain evaluasi* ingkang dipunginakaken wonten ing *media* piwulangan.

3. *Damel Media*

Sasampunipun damel *desain* materi saha *evaluasi*, lajeng damel *medianipun*. Cara *damel media* menika dipunlampahi kanthi damel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram* alur anggenipun damel *media*, salajengipun *media* menika dipunterjemahaken supados awujud *naskah media* piwulangan. *Media* lajeng dipundadosaken kanthi wujud CD (*Compact Disk*).

4. *Validasi (validation)*

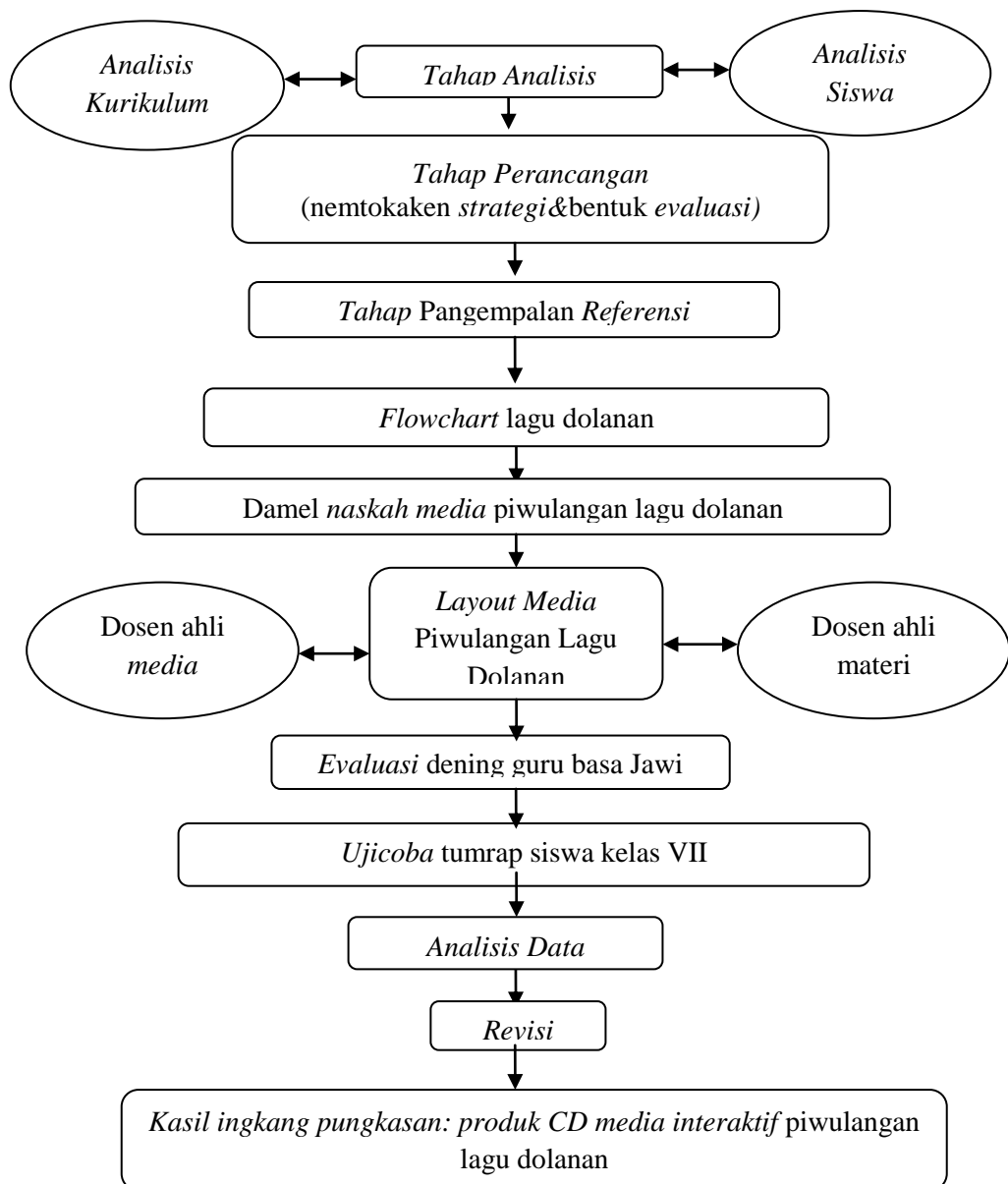
Sasampunipun dipunwujudaken dados CD (*Compact disk*) *interaktif* piwulangan salajengipun tahap *validasi*. Cara *validasi* dipunlampahi dening tigang ahli. Ahli ingkang sepisan inggih menika dosen ahli materi kangge maringi biji babagan materi ingkang wonten ing salebeting *media*. Ahli kaping kalih dosen ahli *media* kangge maringi biji ingkang gayut kaliyan

tampilanipun media. Ingkang pungkasan inggih menika guru basa Jawi ingkang maringi biji sareng kaliyan ujicoba tumrap siswa SMP.

5. *Evaluasi (Evaluation)*

Sasampunipun dipunlampahi *validasi*, lajeng ndandosi *media* piwulangan jumbuh kaliyan asiling *evaluasi*. Sasampunipun dipundandosi, *media* sampun saged dipunginakaken.

Gambar 7: Alur Damel Media Piwulangan dening Padmo (2004: 418-423)



C. Evaluasi Produk

1. Desain Evaluasi

Desain evaluasi produk wonten panaliten *pengembangan media* menika ngginakaken *desain* panaliten *deskriptif*. *Desain* panaliten *deskriptif* menika namung ngandharaken asiling panaliten *evaluasi kualitas media* ingkang dipuncaosaken dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi saha pamanggih siswa kelas VII. Asiling panaliten menika dados dhasar kangge ngleresaken *produk media*.

Anggenipun maringi biji *produk* menika wonten kalih *tahap*. *Tahap* ingkang sepisan inggih menika *validasi kualitas media* dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. *Tahap* ingkang kaping kalih inggih menika *evaluasi kualitas media* miturut pamanggih guru basa Jawi siswa kelas VII.

2. Jinising Data

a. Data Skala

Data ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten menika data skala *likert*. Miturut Sugiyono (1992:93-96), data skala *likert* menika dipunginakaken kangge ngukur *kualitas media*. Wonten panaliten menika *kualitas media* dipunkukuhaken minangka *variabel* panaliten. Kanthi skala *likert* menika *variabel* ingkang dipunukur, dipunpratelakaken dados *subvariabel*. *Subvariabel* dipunandharaken dados *komponen-komponen* ingkang saged dipunukur. *Komponen-komponen* ingkang sampun dipunukur menika salajengipun dados titik tolak kangge ngrantam *item* piranti ingkang

awujud pitakenan utawi wedharan ingkang badhe dipunwangsuli dening *responden*.

Wangsulipun saben *item* piranti ingkang ngginakaken *skala likert* gadhah undhak-undhakan wiwit saking sae sanget dumugi kirang sanget. Sami kaliyan *skala*, panaliten menika ngginakaken data *skala* ingkang awujud biji *kategori*. Andharan biji *kategori* kasebut inggih menika SS (Sae Sanget), S (Sae), C (Cekap), K (Kirang), KS (Kirang Sanget).

b. Asil saking Angket Pamanggih Siswa

Angket utawi *kuisisioner* menika awujud pitaken-pitaken ingkang dipunginakaken kangge madosi informasi saking *responden*. Ancasipun saged mangertosi bab-bab ingkang sipatipun rahasia. Panaliten menika ngginakaken angket ingkang wosipun pamanggih siswa babagan *media* ingkang dipunujicoba. Data saking siswa menika awujud data *kualitatif* ingkang wonten *kategorinipun* inggih menika SS (Sarujuk Sanget), S (Sarujuk), RR (Rangu-rangu), KS (Kirang Sarujuk), BS (Boten Sarujuk).

D. Piranti Ngempalaken Data

Panaliten menika ngginakaken piranti panaliten data *skala likert*. Piranti data *skala likert* menika dipundamel kanthi wujud *checklist* (Sugiyono, 1992:68). Piranti ngempalaken data kasebut inggih menika:

1. Piranti Validasi Kualitas Media

a. Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi

Piranti *validasi kualitas media* dening dosen ahli materi awujud lembar *validasi* ingkang wonten kalih perangan. Inggih menika perangan piwulangan

saha perangan leresipun isi. Angket *validasi kualitas media* dening dosen ahli materi dipunandharaken kados mekaten.

A. Perangan Piwulangan

Validasi kualitas media perangan piwulangan menika kaperang dados 9 indikator. Wondene *kisi-kisi validasi* perangan piwulangan dening dosen ahli materi saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 1: Kisi-kisi validasi kualitas media perangan piwulangan dening dosen ahli materi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa					
2	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi dasar					
3	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar					
4	Leresipun materi					
5	Cethanipun andharan materi					
6	Cekap anggenipun maringi gladhen					
7	Jumbuhipun soal kaliyan indikator					
8	Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan					
9	Cetha anggenipun ngginakaken istilah					

B. Perangan Leresipun Isi

Validasi kualitas media perangan leresipun isi menika kaperang dados 8 indikator. Wondene *kisi-kisi* biji perangan leresipun isi dening dosen ahli materi saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 2: Kisi-kisi biji kualitas media perangan leresipun isi dening dosen ahli materi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan					
2	Cetha anggenipun ngandharaken materi					
3	<i>Sistematika</i> andharan materi					
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi					
5	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi					
6	Gambar-gambaripun trep kaliyan materi					
7	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar					
8	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan indikator					

b. Biji Kualitas Media dening Dosen Ahli Media

Piranti biji *kualitas media* dening dosen ahli *media* kanthi wujud lembar *validasi* ingkang kaperang dados kalih perangan inggih menika perangan *tampilan* kaliyan perangan *pemrograman*. *Validasi media* dening dosen ahli *media* dipunandharaken kados mekaten.

1. Perangan *Tampilan*

Validasi kualitas media perangan *tampilan* menika kaperang dados 10 indikator. Wondene *kisi-kisi* biji *kualitas media* perangan *tampilan* dening dosen ahli *media* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 3: Kisi-kisi biji kualitas media peranan tampilan dening dosen ahli media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program					
2	Seratan gampil dipunmangertosi					
3	Tatanan warni sampun trep					
4	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken tombol					
5	<i>Kualitas</i> tampilan gambaripun					
6	<i>Kualitas animasi</i>					
7	Trepipun musik ingkang ngiringi					
8	Trepipun <i>tampilan layar</i>					
9	Cethanipun swanten					
10	Leres anggenipun ngginakaken basa					

2. Perangan Pemrograman

Validasi kualitas media peranan *pemrograman* menika kaperang dados 9 indikator. Wondene *kisi-kisi* biji peranan *pemrograman* dening dosen ahli *media* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 4: Kisi-kisi biji kualitas media peranan pemrograman dening dosen ahli media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun <i>navigasi</i>					
2	<i>Konsisten</i> anggenipun ngginakaken tombol					
3	Cethanipun pitedah					

Tabel Salajengipun						
No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
4	Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i>					
5	<i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>					
6	<i>Efisiensi</i> teks					
7	<i>Respon</i> dhateng siswa					
8	Cepetipun program					
9	<i>Media</i> saged narik kawigatosan					

2. Piranti Angket Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa

a. Pamanggih Guru Basa Jawi tumrap *Kualitas Media Interaktif Lagu Dolanan*

Piranti biji utawi *evaluasi kualitas media* dening guru basa Jawi awujud angket ingkang wonten kalih perangan. Kalih perangan inggih menika leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta perangan *kualitas tampilan*. Angket biji *kualitas media* dening guru basa Jawi kados mekaten.

1. Perangan Leresipun *Konsep* saha *Kompetensi*

Biji utawi *evaluasi kualitas media* perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* dening guru basa Jawi menika kaperang dados 5 indikator. Wondene kisi-kisi biji *kualitas media* perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 5: Kisi-kisi biji media dening guru basa Jawi perangan Leresipun Konsep saha Kompetensi

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)					
2	Urutanipun materi sampun trep					
3	Cethanipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen					
4	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar					
5	Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken					

2. Perangan *Kualitas Tampilan*

Evaluasi media perangan *kualitas tampilan* dening guru basa Jawi menika ugi kaperang dados 5 indikator. Wondene *kisi-kisi biji media* perangan *kualitas tampilan* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 6: Kisi-kisi biji media dening guru basa Jawi perangan *kualitas tampilan*

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken <i>media interaktif</i> wonten ing piwulangan lagu dolanan kanthi <i>aplikasi Adobe Flash CS5</i>					
2	Trepipun tatanan warni					
3	<i>Tampilan</i> ipun menu					
4	Jinis saha ukuranipun teks					
5	<i>Kualitas</i> gambar wonten video					

b. Pamanggih Siswa tumrap *Kualitas Media Interaktif* Lagu Dolanan

Piranti kangge mangertosi pamanggih siswa tumrap panganggenipun *media* piwulangan menika awujud angket. Angket pamanggih siswa menika kaperang dados 4 perangan, inggih menika (1) perangan gampilipun mangertosi, (2) perangan *kemandirian* sinau, (3) perangan *penyajian media*, saha (4) perangan *pengoperasian media*. Angket biji pamanggih siswa dipunandharaken kados mekaten.

1. Perangan Gampilipun Mangertosi

Lembar evaluasi pamanggih siswa perangan gampilipun mangertosi kaperang dados 6 indikator. Wondene *kisi-kisi lembar evaluasinipun* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 7: Kisi-kisi biji *media* pamanggih siswa perangan gampilipun mangertosi

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media</i> piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi lagu dolanan kangge siswa					
2	Materi lagu dolanan ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> piwulangan menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil					
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulangan menika siswa saged nglagokaken lagu dolanan					
4	Gladhen soal utawi pitakenan-pitakenan wonten <i>media</i> piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi					
5	Gladhen soal wonten <i>media</i> piwulangan lagu dolanan menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil					
6	<i>Glosarium</i> mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi					

2. Perangan *Kemandirian* Anggenipun Sinau

Angket pamanggih siswa peranan *kemandirian* anggenipun sinau kaperang dados 4 indikator. Wondene *kisi-kisi* angket pamanggih siswa peranan *kemandirian* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 8: *Kisi-kisi biji media* pamanggih siswa peranan *kemandirian* sinau

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media</i> piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri					
2	Siswa saged remen sinau materi lagu dolanan kanthi ngginakaken <i>media</i> menika					
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi lagu dolanan					
4	<i>Media</i> piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					

3. Perangan *Penyajian Media*

Angket pamanggih siswa peranan *penyajian media* kaperang dados 6 indikator. Wondene *kisi-kisi* angketipun saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 9: *Kisi-kisi* angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* peranan *penyajian media*

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos					
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi					
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa					

Tabel Salajengipun						
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep					
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha					
6	<i>Backsound</i> utawi lagu ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika					

4. Perangan *Pengoperasian Media*

Angket pamanggih siswa peranan *pengoperasian media* kaperang dados 4 indikator. Wondene *kisi-kisi* angket pamanggih siswa peranan *pengoperasian media* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 10: Kisi-kisi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* peranan *pengoperasian*

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> piwulangan menika kanthi gampil					
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					
3	<i>Media</i> piwulangan menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes					
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					

5. Caranipun Nganalisis Data

Caranipun nganalisis data wonten ing panaliten damel *media* menika wonten kalih tahap, inggih menika.

1. Ngewahi biji *kategori* dados skor *penilaian*

Wonten *analisis* data ingkang awujud biji *kategori*. Biji *kategori* kasebut salajengipun dipunewahi dados skor utawi biji. *Kriteria* anggenipun ngewahi kasebut kados mekaten.

a. Biji *kualitas media* inggih menika:

SS (Sae Sanget)	dipuncaosi skor 5
S (Sae)	dipuncaosi skor 4
C (Cekap)	dipuncaosi skor 3
K (Kirang)	dipuncaosi skor 2
KS (Kirang Sanget)	dipuncaosi skor 1

b. Biji saking pamanggih siswa inggih menika:

SS (Sarujuk Sanget)	dipuncaosi skor 5
S (Sarujuk)	dipuncaosi skor 4
RR (Rangu-rangu)	dipuncaosi skor 3
KS (Kirang Sarujuk)	dipuncaosi skor 2
BS (Boten Sarujuk)	dipuncaosi skor 1

2. Nganalisis Skor

Miturut Sugiyono (2008:137), Proses *analisis* biji dipunlampahi kanthi cara ngetang biji ingkang dipunpendhet saking panaliten ingkang dipunperang mawi jumlah skor *ideal* kangge sedaya *item* ingkang dipunpingaken kaliyan 100%.

Tabel 11: *Kategori Evaluasi Kualitas Media*

<i>Prosentase Biji</i>	<i>Kategori</i>
80,1 – 100%	SS (Sae Sanget)
60,1 – 80%	S (Sae)
40,1 – 60%	C (Cekap)
20,1 - 40%	K (Kirang)
0 - 20%	KS (Kirang Sanget)

Tabel 12: Kategori Biji saking Pamanggih Siswa

<i>Prosentase Biji</i>	<i>Kategori</i>
80,1 – 100%	SS (Sarujuk Sanget)
60,1 – 80%	S (Sarujuk)
40,1 – 60%	RR (Rangu-rangu)
20,1 – 40%	KS (Kirang Sarujuk)
0 – 20%	BS (Boten Sarujuk)

Kanthi cara *matematis* saged dipuntedahaken kanthi *rumus* ingkang sami kaliyan:

$$Prosentase = \frac{\text{Skor ingkang dipunpikantuk saking panaliten}}{\text{skor ingkang ideal sedaya item}} \times 100\%$$

BAB IV ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGANIPUN

A. Asiling Panaliten

1. *Tahap Damel Media*

Anggenipun damel *media* piwulangan menika kedah nggatosaken *tahap-tahap* ingkang sampun dipuntemtokaken. *Tahap-tahap* menika dipunlampahi kanthi urutan wiwit saking (1) *tahap* nganalisis, (2) *tahap* damel *desain media*, (3) *tahap* damel *media*, (4) *tahap* validasi saha *ujicoba media*, saha (5) asiling *tampilanipun media*.

Tahap nganalisis menika *tahap analisis* kurikulum saha ningali kawontenanipun siswa SMP N 1 Ngaglik. *Tahap* menika dipunlampahi kangge nganalisis kabetahan tumrap *pengembangan produk media* piwulangan. *Tahap* ingkang salajengipun inggih menika *tahap* damel *desain media*. *Tahap desain media* menika kangge nemtokaken isinipun *produk media* piwulangan ingkang badhe dipundamel. Sasampunipun damel *desain* lajeng *tahap* damel *medianipun*. Anggenipun damel *media* menika dipunwiwiti kanthi ngempalaken sumber materi, sabibaripun materi kasusun lajeng damel *flowchart*. Kanthi *flowchart* menika pangripta saged nggambaraken kadospundi urutanipun damel *media*.

Tahap ingkang salajengipun inggih menika *tahap validasi* saha *ujicoba media*. *Tahap validasi* saha *ujicoba* menika dipunlampahi kangge mangertosi *kualitas media* piwulangan ingkang dipundamel. *Tahap validasi* menika mbetahaken dosen ahli materi saha dosen ahli *media*, wondene *ujicoba media*

menika mbetahaken guru basa Jawi saha siswa kelas VII. *Ujicoba media* piwulangan lagu dolanan menika dipunlampahi wonten SMP N 1 Ngaglik. Sasampunipun dipunevaluasi lajeng ngasilaken *tampilan produk media* ingkang sae.

2. Asiling Evaluasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media

Media interaktif piwulangan lagu dolanan saderengipun dipunujicoba menika kedah dipunevaluasi *kualitasipun* mawi *validasi* dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. Dosen ahli materi saha dosen ahli *media* maringi *evaluasi* tumrap *kualitas media* saking perangan-perangan ingkang sampun dipuntemtokaken. Wondene *validasi* dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media* saged dipunpirsani wonten andharan kados mekaten.

1) Validasi Dosen Ahli Materi

Validasi dosen ahli materi tumrap *media* piwulangan ingkang dipundamel menika kangge maringi biji saha pamrayogi ingkang sae kanthi lisan saha kaserat babagan materi ingkang dipunandharaken wonten ing *media* piwulangan. *Validasi* menika dipunlampahi kanthi cara nyaosaken *media* ingkang sampun dipundamel saperlu dipunpirsani sarta nyaosaken lembar *validasi media* piwulangan dening dosen ahli materi. Salajengipun, pamrayogi saking dosen ahli materi menika dipundadosaken dhasar kangge ndandosi utawi *revisi* satemah ngasilaken *media* piwulangan *interaktif* ingkang sae.

Validasi dening dosen ahli materi menika wonten kalih *tahap*. *Evaluasi kualitas media* dening ahli materi wonten kalih perangan, inggih menika

perangan piwulangan ingkang kaperang dados 9 indikator saha peranan leresipun isi ingkang kaperang dados 8 indikator. Dosen ingkang dados *validator* materi *media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan inggih menika Dr.Suwardi,M.Hum. *Media* ingkang dipuncaosaken dhateng dosen ahli materi menika arupi *layout media* piwulangan.

Proses *validasi* dosen ahli materi dipunlampahi kanthi mirsani saha nliti andharanipun materi sarta tata panyeratanipun teks saha cakepan ugi titilarasipun ingkang wonten ing *media* piwulangan. *Validasi* menika dipunambali dumugi *media* piwulangan ingkang dipundamel menika dipunsarujuki sampun layak dipun*ujicoba* tumrap siswa kelas VII. Wondene *tahap validasi kualitas media* dening dosen ahli materi saged dipunpirsani wonten andharan menika.

a) *Validasi Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi Perangan Piwulangan

Validasi kualitas media peranan piwulangan wonten 9 indikator. Indikator-indikator menika ing antawisipun: indikator *kualitas* anggenipun maringi *motivasi* siswa, jumbuhipun indikator kaliyan *kompetensi dasar*, jumbuhipun materi kaliyan *kompetensi dasar*, leresipun materi, cethanipun andharan materi, cekap anggenipun maringi gladhen, jumbuhipun soal kaliyan indikator, leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan, sarta cetha anggenipun ngginakaken istilah.

Validasi dening dosen ahli materi tumrap *kualitas media* peranan piwulangan kaperang dados kalih *tahap* inggih menika *tahap* I kaliyan *tahap*

II. Wondene asiling *validasi kualitas media* perangan piwulangan dening dosen ahli materi *tahap I* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 13: Asiling *Validasi Kualitas Media tahap I* dening Dosen Ahli Materi Perangan Piwulangan

No.	Indikator	<i>Tahap I</i>	
		Biji	<i>Kategori</i>
1	<i>Kualitas</i> anggenipun maringi motivasi siswa	4	Sae
2	Jumbuhipun indikator kaliyan <i>Kompetensi dasar</i>	5	Sae Sanget
3	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar	5	Sae Sanget
4	Leresipun materi	3	Cekap
5	Cethanipun andharan materi	4	Sae
6	Cekap anggenipun maringi gladhen	4	Sae
7	Jumbuhipun soal kaliyan indikator	5	Sae Sanget
8	Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan	5	Sae Sanget
9	Cetha anggenipun ngginakaken istilah	5	Sae Sanget
Rata-rata <i>prosentase biji kualitas media</i> dening dosen ahli materi		<i>Tahap I</i> 88% (Sae Sanget)	

Adhedhasar tabel13, saged dipunmangertosi *prosentase biji kualitas materi media* piwulangan dening dosen ahli materi *tahap I* 88% ingkang kagolong *kategori sae sanget*. *Validasi* menika saged kalebet wonten *kategori sae sanget* amargi materi ingkang wonten salebeting *media* menika sampun cekap saha sampun trep kaliyan kabetahan tumrap piwulangan lagu dolanan. Namung wonten sakedhik ingkang kedah dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi. Pamrayogi kalawau gayut kaliyan

katrangan titilaras lagu dolanan menika kalebet wonten laras pelog menapa laras slendro.

Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, lajeng dipunlampahi *validasi kualitas media tahap II*. Wondene asiling *validasi kualitas media* perangan piwulangan dening dosen ahli materi *tahap II* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 14: Asiling Validasi Kualitas Media tahap II dening Dosen Ahli Materi Perangan Piwulangan

No	Indikator	Tahap II	
		Biji	Kategori
1	Kualitas anggenipun maringi <i>motivasi</i> siswa	4	Sae
2	Jumbuhipun indikator kaliyan <i>Kompetensi dasar</i>	5	Sae Sanget
3	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar	5	Sae Sanget
4	Leresipun materi	4	Sae
5	Cethanipun andharan materi	4	Sae
6	Cekap anggenipun maringi gladhen	4	Sae
7	Jumbuhipun soal kaliyan indikator	5	Sae Sanget
8	Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan	5	Sae Sanget
9	Cetha anggenipun ngginakaken istilah	5	Sae Sanget
Rata-rata <i>prosentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli materi		Tahap II 91% (Sae Sanget)	

Adhedhasar tabel 14 ing nginggil saged dipunmangertosi biji *kualitas* materi *media* piwulangan dening dosen ahli materi wonten *validasi tahap II* pikantuk *prosentase* 91%, ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Ningali

saking biji *validasi tahap* I sarta *tahap* II menika wonten mindhakistan. Mindhakistan biji menika katiti saking *media* ingkang dipundamel sampun dipundadosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi. Wondene andharan biji *kualitas media* piwulangan perangan piwulangan dening dosen ahli materi inggih menika.

1) *Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa*

Kualitas media anggenipun maringi *motivasi* siswa wonten *validasi tahap* I pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Salajengipun wonten *validasi tahap* II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae ugi. *Media* menika dipundamel jumbuh kaliyan *karakteristik* siswa kelas VII SMP. Anggenipun ngginakaken ugi gampil, amargi wonten ing salebeting *media* sampun wonten pitedah panganggenipun *media*. Lagu-lagu dolananipun ugi dipundamel *video* kanthi *slide-slide* gambar ingkang dipunjumbuhaken kaliyan irah-irahan sarta cakepanipun. Kanthi cara menika, siswa saged mangertosi wosipun lagu dolanan mawi gambar-gambar ingkang wonten salebeting *video* menika.

2) *Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi dasar*

Jumbuhipun indikator kaliyan *kompetensi dasar* wonten *validasi tahap* I saha *tahap* II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Indikator ingkang dipunandharaken wonten *media* menika sampun dipunjumbuhaken kaliyan *Kompetensi Dasar “melakukan lagu dolanan”*. Indikator ingkang dipunjumbuhaken inggih menika siswa kedah saged nyekaraken lagu dolanan Menthog-menthog, Praon, Kidang Talun, saha Ilir-ilir, sarta saged mangertosi

piwulang budi pekerti ingkang wonten ing lagu-lagu dolanan kasebut. Jumbuhipun materi kaliyan indikator menika saged dipunpirsani wonten RPP (*Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*) saha *naskah media* piwulangan (saged dipunpirsani wonten *lampiran*)

3) Jumbuhipun materi kaliyan *kompetensi dasar*

Dosen ahli materi maringi biji *media* saking jumbuhipun materi kaliyan *Kompetensi Dasar* wonten *validasi tahap I* sampun maringi biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Salajengipun wonten *validasi tahap II* ugi maringi biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Materi lagu dolanan wonten *media* menika sampun dipunjumbuhaken kaliyan *Kompetensi Dasar* “*melagukan lagu dolanan*”. Jumbuhipun materi lagu dolanan kaliyan *Kompetensi Dasar* menika saged katingal saking wonten salebeting *media* menika materinipun sampun cekap, wonten pangertosan lagu dolanan, ingkang mumpangat sanget kangge mangertosi pangertosan lagu dolanan ingkang leres, salajengipun wonten lagu-lagu dolanan cacahipun sekawan, ingkang dipunjangkepi kaliyan titilarasipun, sarta dipunjangkepi ugi piwulang budi pekerti saking sekawan lagu dolanan kasebut. Awit saking menika siswa saged nyinau materi lagu dolanan lan nyekaraken lagu dolanan kanthi remen lan gampil.

4) Leresipun Materi

Wonten *validasi tahap I*, indikator leresipun isi pikantuk biji cekap. Dosen ahli materi maringi pamrayogi supados titilarasipun dipunpirsani malih wonten buku *referensi* salajengipun dipundadosi, amargi taksih wonten

ingkang klentu. Sasanesipun menika dosen ahli materi ugi maringi pamrayogi supados dipunparingi katrangan titilaras lagu dolanan menika kalebet wonten laras pelog menapa slendro saha dipunparingi katrangan asma panganggit buku *referensipun*. Awit saking menika, pangripta ndandosi *produk media* jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi. Sasampunipun dipundandosi, pangripta nglajengaken *validasi tahap II*. Wonten *validasi tahap II*, perangan leresipun isi lajeng pikantuk biji ingkang kagolong *kategori sae*, tegesipun materi ingkang dipunandharaken wonten *media* menika sampun jumbuh kaliyan kurikulum sarta trep kaliyan kaprigelan siswa.

5) Cethanipun andharan materi

Indikator cethanipun andharan materi wonten *validasi tahap I* kaliyan *tahap II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori sae*. Pikantuk biji sae amargi materi ingkang wonten ing salebeting *media* menika sampun dipunandharaken kanthi cetha, materi dipunpendhet saking buku referensi ingkang gayut kaliyan lagu-lagu dolanan sarta piwulang budi pekerti lagu dolanan. Basa ingkang dipunginakaken kangge ngandharaken materi menika basa ingkang gampil dipunmangertosi dening siswa, satemah mawi *media* menika siswa saged mangertosi materi lagu dolanan kanthi gampil lan cetha.

6) Cekap anggenipun maringi gladhen

Indikator cekap anggenipun maringi gladhen wonten *validasi tahap I* kaliyan *tahap II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori sae*, tegesipun gladhen ingkang wonten ing salebeting *media* menika sampun cekap.

Saderengipun nggarap gladhen menika sampun wonten pitedahipun, satemah saged nggampilaken siswa anggenipun nggarap gladhen. Kanthi menika siswa boten namung saged mangertosi materi piwulangan lagu dolanan kemawon, nanging mawi gladhen menika siswa saged ngukur kaprigelanipun piyambak-piyambak.

7) Leresipun soal kaliyan indikator

Validasi tahap I biji *kualitas media* babagan leresipun soal kaliyan indikator sami kaliyan *validasi* ingkang *tahap II* inggih menika pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Pikantuk biji sae sanget, amargi gladhen ingkang wonten ing salebeting *media* menika sampun jumbuh kaliyan indikatoripun. Indikator wonten *media* menika dipunandharaken dados sekawan indikator, tegesipun soal-soalipun menika boten nyebal saking indikator ingkang dipungayuh.

8) Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan

Validasi tahap I saha *tahap II* biji *kualitas media* indikator leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Pikantuk biji sae sanget amargi basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken tumrap andharaning materi saha sedayanipun wonten ing *media* menika sampun trep, tegesipun anggenipun milih basa saha ejaan menika ugi dipunjumbuhaken kaliyan sasaranipun *media* inggih menika siswa kelas VII SMP.

9) Cetha anggenipun ngginakaken *istilah*

Cetha anggenipun ngginakaken *istilah* menika saged dipunmangertosi wonten ing *glosarium*. *Validasi tahap I* saha *tahap II* biji *kualitas media* perangan cetha anggenipun ngginakaken istilah pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. *Kategori* sae sanget menika tegesipun *glosarium* ingkang wonten ing salebeting *media* menika saged dipunmangertosi ingkang ngginakaken *media* kanthi gampil lan cetha.

Sedaya biji *kualitas media* wonten perangan piwulangan dening dosen ahli materi ingkang dipunlampahi mawi *validasi tahap I* saha *tahap II* wonten mindhkipun. *Validasi tahap I* rata-rata *prosentase* biji pikantuk 88%, ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Wonten *validasi I* dosen ahli materi medharaken bilih *media* menika layak dipunujicoba nanging dipundandosi rumiyin jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi amargi taksih wonten ingkang kirang babagan indikator leresipun materi, leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan. Pangripta ndandosi utawi *revisi media* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi.

Validasi tahap II tumrap sedaya indikator pikantuk *prosentase* 91%. *Prosentase* kasebut kagolong wonten *kategori* sae sanget ugi. Wonten *validasi tahap II* menika dosen ahli materi sampun maringi pasarujukan bilih *media* menika sampun layak dipunujicoba kanthi boten wonten *revisi*. Bab menika nedahaken sedaya perangan biji *kualitas media* sampun kagolong wonten *kriteria media* ingkang sae. Materi ingkang wonten ing salebeting *media* menika saged dipunujicoba.

b) Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi Perangan Leresipun Isi

Validasi kualitas media perangan leresipun isi wonten 8 indikator. Indikator-indikator menika ing antawisipun: materi trep kaliyan ascasipun piwulangan, cetha anggenipun ngandharaken materi, *sistematika* andharan materi, jumbuhipun tuladha kaliyan materi, anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi, gambar-gambaripun trep kaliyan materi, *rumusan* soal jumbuh kaliyan *kompetensi dasar*, sarta *rumusan* soal jumbuh kaliyan indikator.

Validasi dening ahli materi tumrap *kualitas media* perangan leresipun isi kaperang dados kalih *tahap* inggih menika *tahap* I kaliyan *tahap* II. Asiling *validasi kualitas media* perangan leresipun isi dening dosen ahli materi *tahap* I saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 15: Asiling Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi Tahap I Perangan Leresipun isi

No.	Indikator	Tahap I	
		Biji	Kategori
1	Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan	4	Sae
2	Cetha anggenipun ngandharaken materi	4	Sae
3	<i>Sistematika</i> andharan materi	5	Sae Sanget
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi	5	Sae Sanget
5	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi	4	Sae
6	Gambar-gambaripun trep kaliyan materi	4	Sae
7	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan <i>kompetensi dasar</i>	5	Sae Sanget

Tabel Salajengipun			
No.	<i>Indikator</i>	<i>Tahap I</i>	
		Biji	<i>Kategori</i>
8	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan indikator	5	Sae Sanget
Rata-rata <i>prosentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli materi		<i>Tahap I</i> 90% (Sae Sanget)	

Adhedhasar tabel 15, saged dipunmangertosi *prosentase* biji *kualitas* materi *media* piwulangan dening dosen ahli materi *tahap I* perangan leresipun isi pikantuk 90% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. *Validasi* menika saged kalebet wonten *kategori* sae sanget amargi isinipun *media* menika sampun leres, sampun jangkep, trep kaliyan *kriteria media* ingkang sae. Namung wonten sakedhik ingkang kedah dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi.

Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, lajeng dipunlampahi *validasi kualitas media* perangan leresipun isi *tahap II*. Wondene asiling *validasi kualitas media* perangan leresipun isi dening dosen ahli materi *tahap II* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

**Tabel 16: Asiling *Validasi Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi
Tahap II Perangan Leresipun isi**

No.	<i>Indikator</i>	<i>Tahap II</i>	
		Biji	<i>Kategori</i>
1	Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan	4	Sae
2	Cetha anggenipun ngandharaken materi	4	Sae
3	<i>Sistematika</i> andharan materi	5	Sae Sanget

Tabel Salajengipun			
No.	<i>Indikator</i>	<i>Tahap II</i>	
		Biji	<i>Kategori</i>
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi	5	Sae Sanget
5	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi	4	Sae
6	Gambar-gambaripun trep kaliyan materi	5	Sae Sanget
7	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar	5	Sae Sanget
8	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan indikator	5	Sae Sanget
Rata-rata <i>prosentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli materi		<i>Tahap II</i> 92% (Sae Sanget)	

Adhedhasar tabel 16, saged dipunmangertosi biji *kualitas media* piwulangan perangan leresipun isi dening dosen ahli materi wonten *validasi tahap II* pikantuk *prosentase* 92%. *Prosentase* menika kagolong wonten *kategori* sae sanget. Ningali saking biji *validasi tahap I* sarta *tahap II* menika wonten mindhakupun. Mindhakupun biji menika saged katiti saking *media* ingkang dipundamel menika sampun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi. Wondene andharan biji *kualitas media* piwulangan perangan leresipun isi dening dosen ahli materi inggih menika.

1) Materi trep kaliyan ascasipun piwulangan

Indikator trepipun materi kaliyan ancasing piwulangan wonten *validasi tahap I* saha *tahap II* pikantuk skor 4, ingkang kagolong *kategori* sae. Materi lagu dolanan menika minangka materi piwulangan basa Jawi ingkang wonten ing kurikulum kelas VII. Indikator trepipun materi kaliyan ancasing piwulangan pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae amargi ancasipun

piwulangan saged kagayuh dening siswa mawi materi ingkang dipunandharaken wonten *media* kasebut.

2) Cetha anggenipun ngandharaken materi

Wonten *validasi tahap I* saha *tahap II* indikator cetha anggenipun ngandharaken materi pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Dosen ahli materi namung maringi pamrayogi supados titilaras ingkang wonten ing *video* lagu dolanan dipunpirsani malih wonten buku panduan materi lagu dolanan. Kanthi sedayanipun andharan materi ingkang wonten *media* menika sampun sae sampun cetha satemah saged gampil dipunmangertosi dening tiyang ingkang ngginakaken *media*.

3) *Sistematika* andharan materi

Indikator *sistematika* andharan materi pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun andharan materi ingkang wonten salebeting *media* menika sampun dipunadharaken kanthi sae lan *sistematis*. Tombol-tombol menu ingkang dipunginakaken kangge ngandharaken materi menika sampun trep.

4) Jumbuhipun tuladha kaliyan materi

Biji indikator jumbuhipun tuladha kaliyan materi wonten *validasi I* saha *validasi II* kagolong *kategori* sae sanget. Kagolong *kategori* sae sanget jalaran *media* menika anggenipun maringi tuladha saged mbiyantu siswa mangertosi materi lagu dolanan kanthi gampil.

5) Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi

Indikator anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae wonten *validasi tahap* I saha *tahap* II. Basa ingkang dipunginakaken wonten *media* menika gampil dipunmangertosi. Bilih wonten tembung-tembung ingkang awrat saged dipunpirsani wonten *glosarium*. Kanthi *glosarium* menika tiyang ingkang ngginakaken *media* saged mangertosi tembung-tembung ingkang dereng dipunmangertosi. Nanging kanthi sedayanipun basa ingkang dipunginakaken wonten *media* menika gampil dipunmangertosi.

6) Gambar-gambaripun trep kaliyan materi

Indikator gambar-gambaripun trep kaliyan materi wonten *tahap* I pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Gambar ing salebeting *video* lagu dolanan wonten ingkang kirang. Salajengipun pangripta ndandosi *video* lagu dolanan jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi. Sasampunipun revisi lajeng *validasi tahap* II. Biji indikator gambar-gambaripun trep kaliyan materi wonten *tahap* II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Kagolong *kategori* sae sanget menika saged katiti saking gambar-gambar ingkang wonten *video* lagu dolanan jumbuh kaliyan irah-irahan sarta cakepanipun lagu dolanan. Bab menika saged narik kawigatosan siswa nyinau materi lagu dolanan.

7) *Rumusan* soal jumbuh kaliyan *kompetensi dasar*

Biji indikator *rumusan* soal jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* pikantuk biji kagolong *kategori* sae sanget wonten *validasi tahap* I saha *tahap* II. Anggenipun damel soal menika dipunjumbuhaken kaliyan *kompetensi dasar*

ingkang wonten kurikulum inggih menika “*melakukan lagu dolanan*”. Soal wonten gladhen ing salebeting *media* menika cacahipun 20 soal pilihan ganda. Siswa saged milih utawi nge-klik satunggal wangsulan ingkang paling leres.

8) *Rumusan* soal jumbuh kaliyan indikator

Indikator *rumusan* soal jumbuh kaliyan indikator wonten *validasi tahap I* kaliyan *tahap II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Kagolong *kategori* sae sanget amargi soal-soal ingkang dipunpilih wonten salebeting *media* menika sampun jumbuh kaliyan indikator ingkang dipungayuh.

Adhedhasar kalih *tahap validasi* ing nginggil, wonten *validasi tahap I* ingkang dipunpirsani saking perangan piwulangan sarta perangan leresipun isi sedayanipun pikantuk *prosentase* 89%. Asiling *prosentase media* piwulangan sedayanipun kagolong *kategori* sae sanget. *Media* piwulangan lagu dolanan menika layak dipunujicoba kanthi ndandosi *media* jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi.

Prosentase biji *kualitas media* wonten *validasi tahap II* dipunpirsani saking perangan piwulangan saha perangan leresipun isi mindhak dados 91,5%. *Prosentase* kasebut nedahaken bilih *media* piwulangan menika kagolong wonten *kategori* sae sanget. Tegesipun *media interaktif* piwulangan lagu dolanan layak dipunujicoba kanthi boten wonten *revisi*. Wondene biji *validasi kualitas media tahap I* saha *tahap II* dening dosen ahli materi saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 17: Asiling mindhakupun biji wonten *validasi kualitas media tahap I saha tahap II* dening Dosen Ahli Materi

No	Perangan	Tahap I	Tahap II
1	Biji perangan piwulangan		
	a. <i>Kualitas</i> anggenipun maringi motivasi siswa	4	4
	b. Jumbuhipun indikator kaliyan <i>Kompetensi dasar</i>	5	5
	c. Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar	5	5
	d. Leresipun materi	3	4
	e. Cethanipun andharan materi	4	4
	f. Cekap anggenipun maringi gladhen	4	4
	g. Jumbuhipun soal kaliyan indikator	5	5
	h. Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan	5	5
	i. Cetha anggenipun ngginakaken istilah	5	5
JUMLAH		40	41
<i>Prosentase</i>		88%	91%
2	Biji perangan leresipun isi		
	a. Materi trep kaliyan ancasiipun piwulangan	4	4
	b. Cetha anggenipun ngandharaken materi	4	4
	c. <i>Sistematika</i> andharan materi	5	5
	d. Jumbuhipun tuladha kaliyan materi	5	5
	e. Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi	4	4
	f. Gambar-gambaripun trep kaliyan materi	4	5
	g. <i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar	5	5
	h. Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan	5	5

Tabel Salajengipun		
JUMLAH	36	37
Prosentase	90%	92%

2) *Validasi Dosen Ahli Media*

Validasi dosen ahli *media* tumrap *kualitas media* piwulangan ingkang dipundamel menika kangge maringi biji saha pamrayogi ingkang sae kanthi lisan saha kaserat babagan sedaya *kualitas tampilan media* ingkang sampun dipundamel. *Validasi* menika dipunlampahi kanthi cara nyaosaken *media* arupi CD (*Compact Disk*) saperlu dipunpirsani sarta nyaosaken lembar *validasi media* piwulangan dening ahli *media*. Salajengipun pamrayogi-pamrayogi saking dosen ahli *media* menika ugi dipundadosaken dhasar kangge ndandosi utawi *revisi* satemah saged mindhakaken *kualitaspun media* kasebut.

Validasi dening dosen ahli *media* menika ugi wonten kalih *tahap*. Biji *kualitas media* dening ahli *media* kaperang dados 10 indikator ingkang kalebet perangan *tampilan* saha 9 indikator wonten perangan *pemrograman*. Dosen ingkang dados *validator media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan inggih menika Avi Meilawati,S.Pd,M.A. *Media* ingkang dipuncaosaken dhumateng dosen ahli *media* menika arupi sedaya *tampilan media* piwulangan.

Proses *validasi* dosen ahli *media* menika dipunlampahi kanthi mirsani saha neliti sedaya *tampilan media* wiwit saking *tampilan* ingkang purwaka dumugi pungkasan wonten ing *media* piwulangan. *Validasi* dosen ahli *media*

menika dipunambali dumugi *media* piwulangan ingkang dipundamel menika dipunsarujuki sampun layak dipunujicoba dhumateng siswa kelas VII. Wondene *tahap validasi kualitas media* dening dosen ahli *media* saged dipunpirsani wonten ngandhap menika.

a) Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media Perangan Tampilan

Validasi kualitas media perangan *tampilan* dening dosen ahli *media* kaperang dados 10 indikator. Indikator-indikator menika antawisipun: cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program, seratan gampil dipunmangertosi, tatanan warni sampun trep, *konsistensi* anggenipun mapanaken tombol, *kualitas tampilan* gambaripun, *kualitas animasi*, trepipun musik ingkang ngiringi, trepipun *tampilan layar*, cethanipun swanten, sarta leres anggenipun ngginakaken basa.

Validasi dening ahli *media* tumrap *kualitas media* perangan *tampilan* kaperang dados kalih *tahap* inggih menika *tahap* I kaliyan *tahap* II. Wondene asiling *validasi kualitas media* perangan *tampilan* dening dosen ahli *media* *tahap* I saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 18: Asiling Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media Tahap I Perangan Tampilan

No.	Indikator	Tahap I	
		Biji	Kategori
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program	4	Sae
2	Seratan gampil dipunmangertosi	4	Sae
3	Tatanan warni sampun trep	5	Sae Sanget
4	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken tombol	4	Sae

Tabel Salajengipun			
No.	Indikator	<i>Tahap I</i>	
		Biji	<i>Kategori</i>
5	<i>Kualitas tampilan gambaripun</i>	4	Sae
6	<i>Kualitas animasi</i>	4	Sae
7	Trepipun musik ingkang ngiringi	4	Sae
8	Trepipun <i>tampilan layar</i>	4	Sae
9	Cethanipun swanten	4	Sae
10	Leres anggenipun ngginakaken basa	4	Sae
Rata-rata <i>prosentase biji kualitas media</i> dening dosen ahli <i>media</i>		<i>Tahap I</i> 82% (Sae Sanget)	

Adhedhasar tabel 18, saged dipunmangertosi *prosentase biji kualitas media* piwulangan dening dosen ahli *media tahap I* perangan *tampilan* 82% ingkang kagolong *kategori sae sanget*. *Validasi* menika saged kalebet wonten *kategori sae sanget* amargi *tampilan media* menika sampun sae. Tatanan warni, *animasi* sarta gambar-gambaripun dipunjumbuhaken kaliyan *karakteristik* siswa kelas VII, satemah saged narik kawigatosan siswa.

Dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados ndandosi tatanan teks utawi seratan ingkang wonten ing materi piwulang budi pekerti lagu dolanan. Sasampunipun dipundandosi, lajeng nerasaken *validasi kualitas media tahap II*. Wondene *biji kualitas media* piwulangan dening dosen ahli *media tahap II* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

**Tabel 19: Asiling Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media
Tahap II Perangan Tampilan**

No	Indikator	Tahap II	
		Biji	Kategori
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program	4	Sae
2	Seratan gampil dipunmangertosi	4	Sae
3	Tatanan warni sampun trep	5	Sae Sanget
4	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken tombol	4	Sae
5	<i>Kualitas</i> tampilan gambaripun	5	Sae Sanget
6	<i>Kualitas animasi</i>	4	Sae
7	Trepipun musik ingkang ngiringi	5	Sae Sanget
8	Trepipun <i>tampilan layar</i>	4	Sae
9	Cethanipun swanten	5	Sae Sanget
10	Leres anggenipun ngginakaken basa	4	Sae
Rata-rata prosentase biji kualitas media dening dosen ahli media		Tahap II 88% (Sae Sanget)	

Adhedhasar tabel 19, saged dipunmangertosi biji *kualitas media* piwulangan perangan *tampilan* dening dosen ahli *media* wonten *validasi tahap II* pikantuk *prosentase* 88%, ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Ningali saking biji *validasi tahap I* sarta *tahap II* menika wonten mindhakupun. *Media* ingkang dipundamel menika sampun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media*. Wondene andharan biji *kualitas media* piwulangan perangan *tampilan* dening dosen ahli *media* inggih menika.

1) Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program

Cethanipun pitedah wonten ing *validasi* I saha *validasi* II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Wonten indikator cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *program* menika kagolong sae tegesipun wonten *media* menika pitedah panganggenipun *media* sampun cetha, satemah saged nggampilaken tiyang ingkang ngginakaken *media* menika.

2) Seratan gampil dipunmangertosi

Indikator seratan gampil dipunmangertosi wonten ing *validasi* I saha *validasi* II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Wonten indikator seratan gampil dipunmangertosi menika kagolong sae tegesipun wonten seratan-seratan ing salebeting *media* menika sampun sae lan cetha. Seratanipun ingkang wonten *media* menika dipundamel ageng-ageng sarta ngginakaken aksara ingkang cetha, satemah saged dipunmangertosi kanthi gampil.

3) Tatanan warni sampun trep

Indikator tatanan warni sampun trep menika pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget wonten ing *validasi* I saha *validasi* II. Tegesipun tatanan warni ing salebeting *media* menika sampun trep lan sampun katingal sae. Tatanan warninipun dipundamel *kontras* antawisipun warni *background* kaliyan teksipun. Sasanesipun *background* kaliyan teksipun, warni *animasi* utawi gambar ingkang wonten *media* menika ugi dipundamel warna-warni jumbuh kaliyan *karakter* siswa kelas VII SMP.

4) *Konsistensi* anggenipun mapanaken tombol

Indikator *konsistensi* anggenipun mapanaken tombol pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae wonten ing *validasi* I saha *validasi* II. *Kategori* sae menika katitik saking tombol ing salebeting *media* menika dipunpapanaken kanthi trep utawi sampun konsisten.

5) *Kualitas tampilan gambaripun*

Indikator *kualitas tampilan gambaripun* wonten *validasi* I pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados nambah gambar “dodot” nalika wonten ing video lagu dolanan Ilir-ilir ing cakepan “*dodotira-dodotira, kumitir bedhahing pinggir*” kaliyan gambar bocah ingkang saweg suka-suka nalika wonten ing video lagu dolanan Ilir-ilir ing cakepan “*yo suraka hore*”. *Validasi tahap* II, dipunlampahi sasampunipun *media* menika dipundansosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*. Indikator *kualitas tampilan gambaripun* wonten *validasi tahap* II pikantuk biji 5, ingkang kagolong *kategori* sae sanget, tegesipun gambar ing salebeting *media* menika sampun trep sarta saged narik kawigatosan siswa lan mbiyantu siswa anggenipun mangertosi materi.

6) *Kualitas animasi*

Indikator *kualitas animasi* wonten *validasi tahap* I kaliyan II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Pikantuk biji ingkang kagolong sae katiti saking gambaripun ingkang sampun sae, sampun trep kaliyan karakter siswa kelas VII SMP, sarta saged narik kawigatosan siswa, satemah siswa remen anggenipun sinau materi lagu dolanan kanthi ngginakaken *media* menika.

7) Trepipun musik ingkang ngiringi

Indikator trepipun musik ingkang ngiringi wonten *validasi I* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Wonten *validasi tahap I* menika dosen ahli *media* boten maringi pamrayogi babagan musik ingkang ngiringi. Salajengipun wonten *validasi tahap II* indikator trepipun musik ingkang ngiringi pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Biji sae sanget menika katiti saking musik ingkang ngiringi saben layer menika dipundamel beda, menawi musik ingkang ngiringi boten dipunprelukaken saged dipunpejahi kanthi nge-klik tombol *speaker*. Musik ingkang ngiringi menika ugi nyengkuyung sanget tumrap panganggenipun *media* wonten ing proses piwulangan.

8) Trepipun *tampilan layar*

Indikator trepipun *tampilan layar* wonten *validasi tahap I* saha *tahap II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Pikantuk biji ingkang kagolong sae menika amargi *tampilanipun media* sampun sae. Wiwit saking kaca menu utama dumugi pungkasan sampun katingal sae. Kanthi makaten *media* menika saged narik kawigatosan siswa sarta saged dadosaken siswa remen ngginakaken *media* menika kangge sinau materi piwulangan lagu dolanan.

9) Cethanipun swanten

Wonten *validasi tahap I*, indikator cethanipun swanten pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Dosen ahli *media* boten maringi pamrayogi babagan swanten wonten *validasi I*. Wondene wonten *validasi tahap II* dosen ahli *media* maringi biji indikator cethanipun swanten ingkang kagolong sae

sanget. Biji sae sanget menika katiti saking musik ingkang ngiringi kaliyan swanten wonten ing *video* lagu-lagu dolanan saged dipunmirengaken kanthi cetha. Wonten ing *video* lagu dolanan menika dipundamel wonten *volumenipun*, satemah swantenipun saged dipunmirengaken kanthi lirih ugi saged kanthi seru.

10) Leres anggenipun ngginakaken basa.

Indikator leres anggenipun ngginakaken basa wonten *validasi* I sami kaliyan wonten *validasi tahap* II, inggih menika pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Pikantuk biji ingkang kagolong sae menika katiti saking *media* menika sampun ngginakaken basa ingkang leres. Namung wonten ingkang dereng leres sakedhik, lajeng dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados ndandosi tembung ingkang wonten ing piwulang budi pekerti, inggih menika tembuh “kemutan” dipungantos “emut”. Nanging adhedhasar sedayanipun, basa ingkang dipunginakaken wonten *media* menika sampun leres sarta saged dipunmangertosi kanthi sae dening tiyang ngginakaken *media*.

Sedaya biji *kualitas media* wonten perangan *tampilan* dening dosen ahli *media* ingkang dipunlampahi mawi *validasi tahap* I saha *tahap* II wonten mindhakistanipun. *Validasi tahap* I rata-rata *prosentase* biji pikantuk 82%. *Prosentase* menika kagolong *kategori* sae sanget. Wonten *validasi* I dosen ahli materi nemtokaken bilih *media* menika layak dipun*ujicoba* kanthi *revisi* utawi ndandosi *media* jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media* amargi taksih wonten ingkang kurang babagan tatanan teks utawi seratan sarta

wonten gambar ingkang kirang wonten ing salebeting *video* lagu dolanan. Salajengipun pangripta ndandosi utawi ngrevisi *media* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*.

Validasi tahap II tumrap sedaya indikator pikantuk *prosentase* 88%, ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Wonten *validasi tahap II* menika dosen ahli *media* medharaken bilih *media* menika sampun layak dipunujicoba kanthi boten wonten *revisi*. Bab menika nedahaken sedaya perangan *tampilanipun media* sampun kagolong wonten *kriteria media* ingkang sae. *Tampilanipun media* menika saged narik kawigatosan siswa.

b) *Validasi Kualitas Media* dening Dosen Ahli Media Perangan Pemrograman

Validasi kualitas media perangan *pemrograman* dening dosen ahli *media* kaperang dados 9 indikator. Indikator-indikator menika antawisipun: cethanipun *navigasi*, *konsisten* anggenipun ngginakaken tombol, cethanipun pitedah, gampil anggenipun ngginakaken *media*, *efisien* anggenipun ngginakaken *layer*, *efisiensi* teks, *respon* dhateng siswa, cepetipun *program*, *media* saged narik kawigatosan.

Validasi dening ahli *media* tumrap *kualitas media* perangan *pemrograman* kaperang dados kalih *tahap* inggih menika *tahap I* kaliyan *tahap II*. Asiling *validasi kualitas media* perangan *pemrograman* dening dosen ahli *media tahap I* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

**Tabel 20: Asiling Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media
Tahap I Perangan Pemrograman**

No.	Indikator	Tahap I	
		Biji	Kategori
1	Cethanipun <i>navigasi</i>	4	Sae
2	<i>Konsisten</i> anggenipun ngginakaken tombol	4	Sae
3	Cethanipun pitedah	4	Sae
4	Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i>	4	Sae
5	<i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>	4	Sae
6	<i>Efisiensi</i> teks	4	Sae
7	<i>Respon</i> dhateng siswa	4	Sae
8	Cepetipun <i>program</i>	4	Sae
9	<i>Media</i> saged narik kawigatosan	4	Sae
Rata-rata prosentase biji kualitas media dening dosen ahli media		Tahap I 80% (Sae)	

Adhedhasar tabel 20 ing nginggil, saged dipunmangertosi *prosentase* biji *kualitas materi media* piwulangan dening dosen ahli *media tahap I* perangan *pemrograman* pikantuk 80%. *Prosentase* menika kagolong *kategori sae*. *Validasi* menika saged kalebet wonten *kategori sae* amargi dipunpirsani saking sedaya indikator wonten perangan *pemrograman* menika sampun sae. *Media* menika gampil dipunginakaken. Nanging wonten sakedhik ingkang kirang leres babagan teks utawi seratan.

Dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados dipundandosi babagan teks utawi seratan ingkang wonten salebeting *media* menika. Salajengipun

nerasaken *validasi kualitas media tahap II*. Wondene biji *kualitas media* piwulangan dening dosen ahli *media tahap II* perangan *pemrograman* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 21: Asiling *Validasi Kualitas Media* dening Dosen Ahli *Media Tahap II* Perangan *Pemrograman*

No.	<i>Indikator</i>	<i>Tahap II</i>	
		Biji	<i>Kategori</i>
1	Cethanipun <i>navigasi</i>	4	Sae
2	<i>Konsisten</i> anggenipun ngginakaken tombol	4	Sae
3	Cethanipun pitedah	4	Sae
4	Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i>	5	Sae Sanget
5	<i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>	4	Sae
6	<i>Efisiensi</i> teks	4	Sae
7	<i>Respon</i> dhateng siswa	4	Sae
8	Cepetipun <i>program</i>	4	Sae
9	<i>Media</i> saged narik kawigatosan	5	Sae Sanget
Rata-rata <i>prosentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli materi		<i>Tahap II</i> 84% (Sae Sanget)	

Adhedhasar tabel 21, saged dipunmangertosi biji *kualitas media* piwulangan dening dosen ahli *media* perangan *pemrograman* wonten *validasi tahap II* pikantuk *prosentase* 84%, ingkang kagolong *kategori sae sanget*. Program *media* wiwit saking cethanipun *navigasi* dumugi *media* saged narik kawigatosan siswa saged mbiyantu proses piwulangan. Wontenipun pitedah panganggenipun *media* nggampilaken anggenipun ngginakaken *media*. *Media*

menika ugi dipundamel supados saged narik kawigatosan siswa, satemah siswa remen nyinau materi lagu dolanan. Wondene andharan biji *kualitas media* piwulangan perangan *tampilan* isi dening dosen ahli *media* inggih menika.

1) Cethanipun *navigasi*

Indikator cethanipun *navigasi* wonten *validasi tahap I* saha *tahap II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun *navigasinipun* sampun sae. Tombol-tombol ingkang wonten ing *media* menika saged dipunginakaken kanthi sae, satemah nggampilaken panganggenipun *media* piwulangan lagu dolanan kasebut.

2) *Konsisten* anggenipun ngginakaken tombol

Wonten *validasi tahap I* saha *tahap II*, indikator *konsisten* anggenipun ngginakaken tombol menika pikantuk biji 4, ingkang kagolong *kategori* sae. Tombol ingkang dipunsameptakaken wonten *media* piwulangan lagu dolanan menika saged dipunginakaken tumrap panganggenipun *media* jumbuh kaliyan papan saha kabetahanipun proses piwulangan. *Media* menika ugi dipunjangkepi pitedah anggenipun ngginakaken tombol, satemah saged nggampilaken siswa tumrap panganggenipun *media* piwulangan lagu dolanan menika.

3) Cethanipun pitedah

Indikator cethanipun pitedah pikantuk skor 4 kagolong indikator sae wonten *validasi I* kaliyan *II*. Pitedah wonten *media* menika dipunandharaken kanthi cetha lan gampil dipunmangertosi dening tiyang ingkang ngginakaken

media. Pitedah wonten *media* menika kaperang dados kalih, inggih menika pitedah panganggenipun *media* saha pitedah anggenipun nggarap gladhen. Pitedah menika dipundamel kangge nggampilaken panganggenipun *media* sarta nggampilaken siswa menawi badhe nggarap soal.

4) Gampil anggenipun ngginakaken *media*

Biji indikator gampil anggenipun ngginakaken *media* wonten *validasi tahap I* kagolong *kategori* sae. Wondene wonten *validasi tahap II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. *Media* menika gampil dipunginakaken jalaran *media* menika dipunjangkepi pitedah panganggenipun *media*. Sasanesipun menika tombol-tombolipun ugi saged nggampilaken panganggenipun *media* piwulangan lagu dolanan menika.

5) *Efisien* anggenipun ngginakaken *layer*

Indikator *efisien* anggenipun ngginakaken *layer* wonten *validasi I* kaliyan *II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. *Layer* ingkang wonten *media* menika jumbuh kaliyan materi. Panganggenipun teks utawi seratan dipunjumbuhakan kaliyan panjangipun utawi agengipun *layer*. Dosen ahli *media* namung maringi pamrayogi supados ndandosi tatanan teks ingkang wonten *layer* piwulang budi pekerti lagu dolanan, satemah saged katingal sae saha rapi. Kanthi sedayanipun panganggenipun *layer* menika sampun sae lan *efisien*.

6) *Efisiensi* teks

Indikator *efisien* anggenipun ngginakaken *layer* wonten *validasi tahap I* kaliyan *tahap II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Teks utawi

seratan ngandharaken materi kanthi sedayanipun sampun *efisien*. Andharan materi lagu dolanan dipunandharaken kanthi panganggenipun teks sarta ukara ingkang prasaja, satemah saged dipunmangertosi siswa SMP kanthi gampang. Namung wonten sakedhik tatanan ukara ingkang boten trep, lajeng dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media*.

7) *Respon* dhateng siswa

Biji indikator *respon* dhateng siswa wonten *validasi tahap I* saha *tahap II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae saged katiti saking andharan materi, *video* lagu dolanan sarta gladhen ingkang dipundamel wonten *media* piwulangan menika sampun sae. *Respon* siswa tumrap *media* piwulangan menika sae sanget. Kanthi *media* menika dadosaken proses piwulangan ingkang *aktif* saha *interaktif*.

8) Cepetipun *program*

Wonten *validasi tahap I* kaliyan *tahap II*, dosen ahli *media* maringi biji indikator cepetipun program 4, ingkang kagolong *kategori* sae. Pikantuk biji kagolong *kategori* sae nedahaken bilih cepetipun *program* wonten *media* menika sampun sae. Tegesipun *media* piwulangan lagu dolanan menika saged dipunginakaken kanthi cepet.

9) *Media* saged narik kawigatosan

Biji indikator *Media* saged narik kawigatosan wonten *validasi tahap I* kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae nedahaken bilih saking wiwit ngrancang, proses damel *media* saged kalampahan kanthi sae. Dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados ndandosi babagan-babagan tartamtu

ingkang kirang leres wonten ing salebeting *media* piwulangan menika kados ngleresaken tembung utawi ukara ingkang dipunginakaken. Sasampunipun dipunrevisi lajeng nerupakan *validasi tahap II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun *media* lagu dolanan menika saged narik kawigatosan siswa, satemah siswa saged remen anggenipun sinau materi lagu dolanan.

Adhedhasar *validasi tahap I* kaliyan *tahap II* wonten nginggil, saged dipunmangertosi saking sedaya perangan *tampilan* saha perangan *pemrograman*. Wonten *validasi tahap I* sedaya perangan *tampilan* saha perangan *pemrograman* pikantuk *prosentase* 81%. *Prosentase* menika nedahaken bilih *media* piwulangan kagolong *kategori* sae sanget. *Media* piwulangan lagu dolanan layak dipunujicoba kanthi ndandosi utawi *revisi* jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media*.

Prosentase biji *kualitas media* wonten *validasi tahap II* dipunpirsani saking perangan *tampilan* saha perangan *pemrograman* mindhak dados 86%. *Prosentase* kasebut nedahaken bilih *media* piwulangan menika kagolong wonten *kategori* sae sanget. Tegesipun *media interaktif* piwulangan lagu dolanan layak dipunujicoba kanthi boten wonten revisi. Wondene *validasi tahap I* saha *tahap II* saged dipunpirsani wonten ngandhap menika.

Tabel 22: Asiling mindhakistan biji wonten *Validasi Kualitas Media tahap I saha tahap II* dening Dosen Ahli Media

No	Perangan	<i>Tahap I</i>	<i>Tahap II</i>
1	Biji Perangan <i>Tampilan</i>		

Tabel Salajengipun			
	a. Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program	4	4
	b. Seratan gampil dipunmangertosi	4	4
	c. Tatanan warni sampun trep	5	5
	d. <i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken tombol	4	4
	e. <i>Kualitas</i> tampilan gambaripun	4	5
	f. <i>Kualitas animasi</i>	4	4
	g. Trepipun musik ingkang ngiringi	4	5
	h. Trepipun <i>tampilan layar</i>	4	4
	i. Cethanipun swanten	4	5
	j. Leres anggenipun ngginakaken basa	4	4
JUMLAH		41	44
<i>Prosentase</i>		82%	88%
2	Biji perangan <i>pemrograman</i>		
	a. Cethanipun <i>navigasi</i>	4	4
	b. <i>Konsisten</i> anggenipun ngginakaken tombol	4	4
	c. Cethanipun pitedah	4	4
	d. Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i>	4	5
	e. <i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>	4	4
	f. <i>Efisiensi</i> teks	4	4
	g. <i>Respon</i> dhateng siswa	4	4
	h. Cepetipun <i>program</i>	4	4

Tabel Salajengipun			
	i. <i>Media</i> saged narik kawigatosan	4	5
JUMLAH		36	38
<i>Prosentase</i>		80%	84%

3. Asiling Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa tumrap *Kualitas Andharan Materi saha Tampilan Media*

Kualitas media interaktif piwulangan lagu dolanan ugi dipunbiji dening guru basa Jawi saha siswa. Biji *kualitas media* piwulangan dening guru basa Jawi saha siswa menika dipunlampahi sabibaripun dosen ahli materi saha dosen ahli *media* sampun maringi pasarujukan bilih *media* menika sampun layak dipunujicoba. Wondene andharan pamanggih guru basa Jawi saha siswa tumrap *kualiatas media* dipunpirsani saking andharan materi saha *tampilan media* kados mekaten.

c. Pamanggih Guru Basa Jawi

Proses *evaluasi kualitas media* dening guru basa Jawi menika kanthi nyaosaken lembar *evaluasi* saha pamrayogi babagan *media* piwulangan ingkang dipundamel. Biji *kualitas media* piwulangan dening guru basa Jawi menika ginanipun kangge mangertosi *kualitas media* dipunpirsani saking perangan leresipun *konsep* saha kompetensi sarta *kualitas tampilan*ipun. Wondene guru basa Jawi ingkang minangka *validator* inggih menika Muhammad Rizqon Bayu Aji,S.Pd. Panjenenganipun minangka guru mata pelajaran basa Jawi ingkang ngasta kelas VII SMP N 1 Ngaglik.

Proses *validasi* dening guru basa Jawi menika sesarengan kaliyan *ujicoba media* dening siswa kelas VII. Guru saged mirsani kanthi langsung panganggenipun *media* wonten ing proses piwulangan. Guru basa Jawi menika maringi biji *media* saking kalih perangan inggih menika perangan leresipun *konsep* saha kompetensi sarta *kualitas tampilan*ipun (asiling angket biji dening dosen basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing *lampiran*). Wondene biji *kualitas media* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing andharan menika.

a) Perangan Leresipun Konsep saha Kompetensi

Biji *kualitas media* dening guru basa Jawi perangan leresipun *konsep* saha kompetensi wonten 5 indikator, inggih menika: jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Urutanipun materi sampun trep, Cethanipun *evaluasi* utawi gladhen, Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar, sarta Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken. Biji *kualitas media* perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten tabel menika.

Tabel 23: Biji Kualitas Media Perangan Leresipun Konsep saha Kompetensi dening Guru Basa Jawi

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	5	Sae Sanget
2	Urutanipun materi sampun trep	4	Sae
3	Cethanipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen	4	Sae

Tabel Salajengipun			
No.	Indikator	Skor	Kategori
4	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar	4	Sae
5	Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken	4	Sae
Rata-rata <i>prosentase</i> biji <i>kualitas media</i> perangan leresipun <i>konsep saha kompetensi</i> dening guru basa Jawi 84%, kagolong wonten <i>kategori sae</i> sanget.			

Adhedhasar tabel 23 saged dipunmangertosi biji *kualitas media* piwulangan perangan leresipun *konsep saha kompetensi* dening guru basa Jawi. Wondene andharanipun kados mekaten.

- 1) Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Indikator jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pikantuk skor 5, kagolong wonten indikator sae sanget. Kompetensi dasar ingkang wonten *media* menika jumbuh kaliyan kurikulum samenika, satemah kompetensi dasar dipunginakaken minangka *acuan* kangge ndamel materi. Materi lagu dolanan minangka materi ingkang wonten ing kurikulum piwulangan basa Jawi kurikulum KTSP semester gasal kangge siswa kelas VII SMP wonten tlatah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

- 2) Urutanipun materi sampun trep

Indikator urutanipun materi sampun trep pikantuk skor 4, ingkang kagolong *kategori sae*. Tegesipun materi ingkang dipunandharaken wonten *media* menika urutanipun sampun sae. Babagan menika dipunjurung kaliyan

cethanipun andharan materi lagu dolanan ingkang dipunjangkepi *video* lagu dolanan. Wonten salebeting *video* lagu dolanan menika ugi dipunjangkepi titilaras saha cakepanipun.

3) Cethanipun *evaluasi* utawi gladhen

Indikator cethanipun *evaluasi* utawi gladhen pikantuk skor 4, ingkang kagolong *kategori* sae. Anggenipun maringi *evaluasi* utawi gladhen soal mbiyantu sanget kangge ngukur undhakanipun pangertosan piyantun ingkang ngginakaken *media* tumrap materi piwulangan lagu dolanan menika. Wonten ing menu gladhen ugi sampun wonten pitedah anggenipun nggarap soal, satemah siswa saged sinau kanthi mandhiri.

4) Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar

Indikator jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae, inggih menika pikantuk skor 4. *Media* menika dipunjumbuhaken kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing kurikulum inggih menika “*melagukan lagu dolanan*”. Wonten ing salebeting *media* ugi wonten *video* lagu dolanan ingkang dipunjangkepi cakepan saha titilarasipun, satemah siswa saged sinau materi lagu dolanan kanthi gampil.

5) Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken

Indikator cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken pikantuk skor 4. Biji indikator cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken pikantuk biji ingkang kagolong sae, tegesipun andharan materi wonten *media* menika ngginakaken basa sarta ejaan ingkang leres.

Asiling biji *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap perangan leresipun *konsep saha kompetensi* pikantuk 84% ingkang kagolong *kategori sae sanget*. Saking menika nedahaken bilih perangan leresipun *konsep saha kompetensi* ing salebeting *media* ingkang dipundamel menika sampun sae sanget.

b) Perangan Kualitas Tampilan

Biji *kualitas media* dening guru basa Jawi perangan *kualitas tampilan* wonten 5 indikator, inggih menika: cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *media interaktif* wonten ing piwulangan lagu dolanan kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5*, trepipun tatanan warni, *tampilan*ipun menu, jinis saha ukuranipun teks, sarta *kualitas* gambar wonten *video*. Wondene biji *kualitas media* perangan *kualitas tampilan* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 24: Biji Kualitas Media Perangan Kualitas Tampilan dening Guru Basa Jawi

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken <i>media interaktif</i> wonten ing piwulangan lagu dolanan kanthi <i>aplikasi Adobe Flash CS5</i>	4	Sae
2	Trepipun tatanan warni	5	Sae Sanget
3	<i>Tampilan</i> ipun menu	4	Sae
4	Jinis saha ukuranipun teks	4	Sae
5	<i>Kualitas</i> gambar wonten <i>video</i>	4	Sae
Rata-rata prosentase biji kualitas media perangan kualitas tampilan dening guru basa Jawi 84%, kagolong wonten kategori sae sanget.			

Adhedhasar tabel 24 saged dipunmangertosi biji *kualitas media* piwulangan ingkang dipundamel wonten perangan *kualitas tampilan* dening guru basa Jawi. Wondene andharan biji *kualitasipun media* kados mekaten.

- 1) Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *media interaktif* wonten ing piwulangan lagu dolanan kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5*

Indikator Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *media interaktif* wonten ing piwulangan lagu dolanan kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Wontenipun pitedah panganggenipun *media* saha pitedah nggarap gladhen soal nggampilaken siswa anggenipun ngginakaken *media* kasebut.

- 2) Trepipun tatanan warni

Indikator trepipun tatanan warni dening guru basa Jawi dipunparingi biji 5, ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Pikantuk biji *kategori* sae sanget amargi anggenipun milih komposisi warni wonten *media* menika sampun trep lan sae sanget. Tatanan warni menika ndadosaken *media* menika saged narik kawigatosan siswa, satemah siswa remen ngginakaken *media* piwulangan lagu dolanan menika.

- 3) *Tampilan*ipun menu

Indikator *tampilan*ipun menu pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Biji sae menika katiti saking tombol-tombol ingkang wonten ing salebeting *media* menika sampun sae lan cetha, satemah saged nggampilaken siswa anggenipun ngginakaken *media*.

4) Jinis saha ukuranipun teks

Indikaor jinis saha ukuranipun teks pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Anggenipun milih jinis saha ukuran teks menika sampun sae, boten alit sanget ugi boten ageng sanget. Saben seratan wonten *media* menika saged dipunwaos kanthi cetha dening tiyang ingkang ngginakaken *media* menika. Cetha dipunpirsani kanthi mandhiri wonten komputeripun piyambak-piyambak, ugi cetha dipunpirsani kanthi ngginakaken *LCD (Liquid Crystal Display)*.

5) *Kualitas* gambar wonten *video*

Indikator *kualitas* gambar wonten *video* pikantuk biji ingkang kagolong sae, tegesipun gambar ingkang wonten *video* menika sampun trep lan sae. Gambar-gambaripun menika jumbuh kaliyan cakepanipun lagu dolanan, satemah saged mbiyantu siswa anggenipun mangertosi materi lagu dolanan.

Asilipun biji *kualitas media* dening guru basa Jawi wonten indikator *kualitas tampilan* pikantuk *prosentase* 84%, ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Saking menika nedahaken bilih perangan *kualitas tampilan* wonten *media* piwulangan lagu dolanan ingkang dipundamel menika sae sanget.

Dipunpirsani saking sedaya biji *kualitas media* dening guru basa Jawi menika pikantuk rata-rata *prosentase* 84%, ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun *media* piwulangan ingkang dipundamel menika sampun kagolong wonten *kriteria media* ingkang sae.

b. Pamanggih Siswa

Kangge mangertosi pamanggih siswa babagan *kualitas media* piwulangan lagu dolanan ingkang dipundamel menika kanthi *ujicoba media*. *Ujicoba media* piwulangan lagu dolanan dipunlampahi sasampunipun *validasi* dosen ahli materi saha dosen ahli *media* sarta sampun dipunsarujuki bilih *media* sampun layak dipun*ujicoba*. Salajengipun dipunlampahi *evaluasi kualitas media* dening siswa kelas VII E SMP N 1 Ngaglik ingkang cacahipun 30 siswa.

Wonten proses *ujicoba* menika, pangripta utawi panaliti minangka gurunipun lajeng dipuntengga bapak Muhammad Rizqon Bayu Aji,S.Pd ingkang minangka guru basa Jawi SMP N 1 Ngaglik. Wonten SMP N 1 Ngaglik menika *fasilitas* komputer sampun jangkep utawi jumbuh kaliyan kabetahanipun. Wonten ing *laboratorium* komputer menika wonten 25 unit komputer. Cacahipun komputer ingkang winates menika ndadosaken pepalang wonten proses *ujicoba*, amargi wonten unit komputer ingkang dipunginakaken dening kalih siswa.

Siswa dipundampingi panaliti kangge miwiti ngginakaken *media* piwulangan lagu dolanan. *Tahap ujicoba* dipunwiwiti kanthi nyameptakaken komputer, salajengipun bika *program media* piwulangan lagu dolanan. Sasampunipun cumawis sedaya, panaliti maringi tuladha caranipun ngginakaken sarta ngandharaken materi piwulangan lagu dolanan mawi LCD. Wiwit saking pambuka, menu utama, pitedah panggenipun *media*, kompetensi, dumugi menu materi lagu dolanan. Salajengipun siswa kelas

VIII samu tumut ngginakaken *media* wonten komputeripun piyambak-piyambak.

Materi ingkang wonten ing salebeting *media* kamot pangertosan lagu dolanan, lagu-lagu dolanan, sarta piwulang budi pekerti lagu dolanan. Sasampunipun mlebet menu lan sampun mangertosi pangertosan lagu dolanan, salajengipun mlebet wonten menu lagu-lagu dolanan. Lagu dolanan ing salebeting *media* menika wonten sekawan lagu inggih menika Menthog-menthog, Praon, Kidang Talun, lan Ilir-ilir. Guru utawi panaliti dhawuhi siswa supados nge-*klik* lagu saking satunggal lajeng dipunsekaraken sareng-sareng. Sasampunipun lagu-lagu dolanan lajeng saged bika menu piwulang budi pekerti lagu dolanan. Menawi ing andharan materi menika wonten tembung-tembung ingkang dereng dipunmangertosi saged mirsani wonten *glosarium*. Sasampunipun mangertosi sedaya andharan materi, salajengipun siswa mlebet wonten menu gladhen lan nggarap gladhen ingkang wonten ing *media* menika.

Wonten gladhen menika siswa dipundhawuhi nggarap kanthi mandhiri. Nanging amargi wonten komputer ingkang dipunginakaken dening kalih siswa lajeng cara nggarapipun kanthi gantosan. Gladhen menika cacahipun 20 soal pilihan ganda. Menu gladhen dipunjangkepi pitedah anggenipun nggarap soal. Sasampunipun rampung nggarap soal menika siswa langsung saged mangertosi kasil ingkang dipunpikantuk, satemah siswa saged mangertosi kaprigelanipun piyambak-piyambak. Siswa saged nyobi nggarap soal malih kanthi nge-*klik* tombol “dipunambali”. Sasampunipun sedaya siswa rampung

lan sampun mangertosi kasil anggenipun nggarap soal, lajeng soal gladhen menika dipunrembag sesarengan supados siswa saged mangertosi wangsulan ingkang leres.

Lampah ingkang salajengipun siswa dipundhawuhi ngisi saha nyerat pamrayogi wonten lembar *evaluasi* kanthi dhapukan angket. Kanthi menika saged dipunmangertosi kadospundi pamanggih siswa tumrap *media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5*. Pamanggih siswa tumrap *media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5* kamot 4 peranan, inggih menika peranan gampilipun mangertosi, peranan *kemandirian* sinau, peranan *penyajian media*, saha peranan *pengoperasian media*. Wondene andharan pamanggih siswa tumrap *media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan kados mekaten.

a) Perangan Gampilipun Mangertosi

Lembar *evaluasi* utawi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* piwulangan peranan gampilipun mangertosi kamot 6 *pernyataan*. *Pernyataan-pernyataan* menika antawisipun: *media* piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi lagu dolanan kangge siswa, materi lagu dolanan ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulangan menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil, sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa saged nyekaraken lagu dolanan, gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten *media* piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi, gladhen soal wonten

media piwulangan lagu dolanan menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil, *glosarium* mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi.

Siswa dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *kualitas media* peranan gampilipun mangertosi kanthi nyukani tandha centhang wonten saben wedharan utawi indikator. Wondene asiling angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* peranan gampilipun mangertosi saged dipupirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 25: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun Mangertosi

No	Nama	Skor kangge <i>indikator</i> ingkang angka					
		1	2	3	4	5	6
1	Aditiya Pratama	4	5	4	4	4	5
2	Adrian Novrizal Hilmi	4	4	5	4	4	5
3	Ahmad Taufiq Arif Rohmansyah	4	4	4	4	4	4
4	Aji Nugroho Shakti	4	5	4	5	4	5
5	Amara Widiyanti	5	5	5	5	4	5
6	Anastasya Widya Pranawengrum	5	4	3	5	4	5
7	Andri Tri Prasetyana	5	4	5	5	4	5
8	Anis Fitriah	5	5	5	5	4	5
9	Athiya Danisa Putri	5	4	3	5	4	5
10	Danny Himawan	5	4	4	4	4	4
11	Desy Dwi Wahyu Yndriani	5	4	4	5	4	5
12	Dewi Noor Indahsari	4	4	5	4	4	5
13	Esti Mei Yahzinka	5	5	5	3	3	4
14	Febriana Relawati	5	4	3	4	4	5
15	Fidara Febiani	5	4	4	3	3	5
16	Hendra Rahmat Januar	5	4	4	4	4	5
17	Ibnu Pratiknya Jati	5	4	4	4	4	4
18	Kevin Haykal Ramadhani	4	5	4	5	4	5
19	Lintang Septiana Listyawati	5	4	3	4	4	5
20	Listia Dita Hapsari	5	4	5	4	4	4
21	Muchamad Rivaldi Reditya P	5	4	4	4	3	4
22	Muhammad Ichsan Fajar Nur M	5	4	4	4	3	4

Tabel Salajengipun							
23	Muthia Pelagina Giraldine	5	4	5	5	4	5
24	Nadya Ayu Givanti	5	5	5	4	4	5
25	Nur Azkia Maulida	5	5	5	5	4	5
26	Rezafianto Bondan Pratama P	4	5	4	4	4	4
27	Ridwan Rida Gunawan	5	4	4	4	4	4
28	Rizky Ananda Sari Nur Arofah	5	4	3	5	4	5
29	Rury Asharia	5	4	3	4	4	5
30	Siti Rohana	5	4	3	4	3	5
JUMLAH		143	129	123	129	115	141
Rata-rata <i>prosentase</i> skor perangan gampilipun mangertosi inggih menika 87% kagolong wonten <i>kategori</i> sarujuk sanget.							

Rata-rata *prosentase* skor wonten perangan gampilipun mangertosi inggih menika 87%, ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Pamanggih siswa sarujuk sanget tumrap perangan gampilipun mangertosi, nedahaken bilih *media* piwulangan menika nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi piwulangan lagu dolanan. Kanthi makaten *media* menika mbiyantu sanget wonten proses pasinaon materi lagu dolanan.

b) Perangan Kemandirian Sinau

Lembar *evaluasi* utawi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* piwulangan perangan *kemandirian* sinau kamot 4 wedharan utawi indikator. Indikator-indikator menika ing antawisipun: *Media* piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri, siswa saged remen sinau materi lagu dolanan kanthi ngginakaken *media* menika, kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi lagu dolanan, *media* piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya.

Siswa dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *kualitas media* piwulangan peranan *kemandirian* sinau kanthi nyukani tandha centhang wonten saben indikator. Wondene asiling angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* peranan *kemandirian* sinau saged dipupirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 26: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Kemandirian* Sinau

No	Nama	Skor kangge indikator ingkang angka			
		1	2	3	4
1	Aditiya Pratama	4	4	4	4
2	Adrian Novrizal Hilmi	4	4	5	4
3	Ahmad Taufiq Arif Rohmansyah	4	4	4	3
4	Aji Nugroho Shakti	3	3	4	5
5	Amara Widiyanti	5	5	5	5
6	Anastasya Widya Pranawengrum	4	5	5	5
7	Andri Tri Prasetyana	3	5	4	5
8	Anis Fitriah	5	5	5	5
9	Athiya Danisa Putri	4	5	5	5
10	Danny Himawan	4	4	4	4
11	Desy Dwi Wahyu Yndriani	5	5	5	4
12	Dewi Noor Indahsari	4	5	5	5
13	Esti Mei Yahzinka	5	5	4	5
14	Febriana Relawati	4	4	5	5
15	Fidara Febiani	4	4	5	5
16	Hendra Rahmat Januar	4	4	4	4
17	Ibnu Pratiknya Jati	4	4	5	4
18	Kevin Haykal Ramadhani	4	5	4	3
19	Lintang Septiana Listyawati	4	4	4	5
20	Listia Dita Hapsari	5	4	4	4
21	Muchamad Rivaldi Reditya P	5	4	4	3
22	Muhammad Ichsan Fajar Nur M	5	4	4	3
23	Muthia Pelagina Giraldine	4	5	5	5
24	Nadya Ayu Givanti	5	5	5	5
25	Nur Azkia Maulida	5	5	5	5
26	Rezafianto Bondan Pratama P	3	4	4	5

Tabel Salajengipun					
27	Ridwan Rida Gunawan	4	4	5	4
28	Rizky Ananda Sari Nur Arofah	4	5	5	5
29	Rury Asharia	4	4	5	4
30	Siti Rohana	4	4	5	5
JUMLAH		126	132	137	133
Rata-rata <i>prosentase</i> skor perangan <i>kemandirian</i> sinau inggih menika 88% kagolong wonten <i>kategori</i> sarujuk sanget.					

Rata-rata *prosentase* skor wonten perangan *kemandirian* sinau inggih menika 88%, ingkang kagolong wonten *kategori* sarujuk sanget, tegesipun siswa remen ngginakaken *media* piwulangan menika. Kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika ingkang saderengipun siswa boten mangertos, lajeng dados mangertos. *Media* menika ugi dipunjangkepi pitedah panganggenipun *media*, satemah siswa saged sinau materi lagu dolanan kanthi mandhiri wonten griya.

c) Perangan *Penyajian Media*

Lembar *evaluasi* utawi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* piwulangan perangan *penyajian media* kamot 6 indikator. Indikator-indikator menika ing antawisipun: teks utawi seratan wonten *media* menika katingal cetha saha gampang dipunwaos, materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampang anggenipun mangertosi, *tampilan media* menika narik kawigatosan siswa, warninipun *background* kaliyan teks katingal trep, gambar saha *animasi* katingal cetha, sarta *Backsound* utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken *media* menika.

Siswa dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *kualitas media* piwulangan perangan *penyajian media* kanthi nyukani tandha centhang wonten ing saben indikator. Wondene asiling angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* perangan *penyajian media* saged dipupirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 27: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Penyajian Media*

No	Nama	Skor kangge indikator ingkang angka					
		1	2	3	4	5	6
1	Aditiya Pratama	4	4	4	4	4	4
2	Adrian Novrizal Hilmi	4	3	4	4	4	5
3	Ahmad Taufiq Arif Rohmansyah	4	5	4	4	4	4
4	Aji Nugroho Shakti	4	4	4	5	5	4
5	Amara Widiyanti	5	4	5	5	5	5
6	Anastasya Widya Pranawengrum	5	4	5	5	5	5
7	Andri Tri Prasetyana	4	4	4	4	5	5
8	Anis Fitriah	5	4	5	5	5	5
9	Athiya Danisa Putri	5	4	5	5	5	5
10	Danny Himawan	5	5	4	5	5	5
11	Desy Dwi Wahyu Yndriani	4	4	5	5	5	5
12	Dewi Noor Indahsari	5	5	5	5	5	4
13	Esti Mei Yahzinka	4	3	5	5	5	4
14	Febriana Relawati	4	4	5	5	5	4
15	Fidara Febiani	5	4	5	5	5	5
16	Hendra Rahmat Januar	4	5	5	5	5	5
17	Ibnu Pratiknya Jati	4	4	4	5	4	5
18	Kevin Haykal Ramadhani	4	5	4	5	5	4
19	Lintang Septiana Listyawati	4	3	5	5	5	4
20	Listia Dita Hapsari	4	4	5	4	4	4
21	Muchamad Rivaldi Reditya P	5	4	3	5	5	5
22	Muhammad Ichsan Fajar Nur M	5	5	4	5	5	5
23	Muthia Pelagina Giralaine	4	4	5	4	5	5
24	Nadya Ayu Givanti	5	5	5	5	5	5
25	Nur Azkia Maulida	5	4	5	5	5	5
26	Rezafianto Bondan Pratama P	4	4	4	5	5	4
27	Ridwan Rida Gunawan	4	4	5	4	4	4
28	Rizky Ananda Sari Nur Arofah	5	4	5	5	5	5

Tabel Salajengipun							
29	Rury Asharia	4	3	5	5	5	5
30	Siti Rohana	4	4	5	5	5	4
JUMLAH		132	123	138	143	144	138
Rata-rata prosentase skor perangan penyajian media inggih menika 90% kagolong wonten kategori sarujuk sanget.							

Rata-rata *prosentase* skor wonten perangan *penyajian media* inggih menika 90%, ingkang kagolong wonten *kategori* sarujuk sanget. Dipunpirsani saking biji menika, nedahaken bilih siswa sarujuk sanget tumrap *penyajian media* menika saged narik kawigatosan siswa kangge nyinau materi lagu dolanan. Babagan menika saged dipunpirsani saking *tampilan*ipun menu *utama* ingkang narik kawigatosan, teks utawi seratanipun ugi katingal cetha, basa ingkang dipunginakaken gampil dipunmangertosi, warni *background* kaliyan teks katingal trep, musik ingkang ngiringi saben *layer* dipundamel beda-beda, satemah saged narik kawigatosan siswa, gambar saha *animasi* ugi katingal cetha. Kanthi menika *penyajian media interaktif* piwulangan lagu dolanan menika sae, saged narik kawigatosan siswa, sarta saged damel siswa kanthi remen anggenipun sinau materi lagu dolanan.

d) Perangan Pengoperasian Media

Lembar *evaluasi* utawi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* piwulangan perangan *pengoperasian media* wonten 4 indikator. Indikator-indikator menika antawisipun: pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi satemah siswa saged ngginakaken *media* piwulangan menika kanthi gampil, tombol ingkang cumawis wonten ing *media* menika gampil

dipunginakaken, *media* piwulangan menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes, kanthi sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken.

Siswa ugi dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *kualitas media* piwulangan peranan *pengoperasian media* kanthi nyukani tandha centhang wonten ing saben indikator. Wondene asiling angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* peranan *pengoperasian media* saged dipupirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 28: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Pengoperasian Media*

No	Nama	Skor kangge indikator ingkang angka			
		1	2	3	4
1	Aditiya Pratama	4	4	4	4
2	Adrian Novrizal Hilmi	5	5	4	5
3	Ahmad Taufiq Arif Rohmansyah	4	4	4	4
4	Aji Nugroho Shakti	5	5	5	5
5	Amara Widiyanti	5	5	4	4
6	Anastasya Widya Pranawengrum	5	5	5	5
7	Andri Tri Prasetyana	5	4	5	5
8	Anis Fitriah	5	5	4	5
9	Athiya Danisa Putri	5	5	5	5
10	Danny Himawan	4	4	4	4
11	Desy Dwi Wahyu Yndriani	5	4	4	5
12	Dewi Noor Indahsari	5	5	4	5
13	Esti Mei Yahzinka	4	5	4	5
14	Febriana Relawati	4	5	4	5
15	Fidara Febiani	4	5	4	5
16	Hendra Rahmat Januar	5	5	4	5
17	Ibnu Pratiknya Jati	4	5	4	4
18	Kevin Haykal Ramadhani	5	5	4	4
19	Lintang Septiana Listyawati	4	4	4	5
20	Listia Dita Hapsari	4	5	5	5
21	Muchamad Rivaldi Reditya P	5	4	1	5

Tabel Salajengipun					
22	Muhammad Ichsan Fajar Nur M	5	4	1	5
23	Muthia Pelagina Giralaine	4	5	4	5
24	Nadya Ayu Givanti	5	5	5	5
25	Nur Azkia Maulida	5	5	4	5
26	Rezafianto Bondan Pratama P	5	5	4	4
27	Ridwan Rida Gunawan	4	4	4	5
28	Rizky Ananda Sari Nur Arofah	5	5	5	5
29	Rury Asharia	5	4	5	5
30	Siti Rohana	4	4	4	5
JUMLAH		138	139	122	143
Rata-rata <i>prosentase</i> skor perangan <i>pengoperasian media</i> inggih menika 90% kagolong wonten <i>kategori</i> sarujuk sanget.					

Adhedhasar tabel 28 saged dipunmangertosi rata-rata *prosentase* skor wonten perangan *pengoperasian media* inggih menika 90%, ingkang kagolong wonten *kategori* sarujuk sanget. Bab menika nedahaken bilih siswa saged ngginakaken *media* piwulangan lagu dolanan kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes amargi sampun dipunjangkepi pitedah panganggenipun *media*. Sasanesipun menika tombol-tombol ingkang cumawis ugi gampil dipunginakaken.

e) Biji Pamanggih Siswa wonten Sedaya Perangan

Prosentase biji pamanggih siswa wonten sedaya perangan *media* piwulangan lagu dolanan menika pikantuk 89% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Bab menika saged dipunpirsani saking perangan gampilipun mangertosi, *kemandirian* sinau, *penyajian media* sarta *pengoperasian media*. Sasanesipun saking biji utawi *prosentase* menika saged dipunpirsani saking komentar-komentaripun siswa wonten angket, kados mekaten.

- 1) *Media ini cukup bagus, sangat membantu siswa dalam mempelajari lagu dolanan.*
- 2) *Media ini sangat menyenangkan untuk pembelajaran lagu dolanan.*
- 3) *Pembelajaran dengan menggunakan media ini lebih mudah dimengerti.*
- 4) *Sangat setuju dengan media ini karena memberi pelajaran dengan mudah.*

Adhedhasar komentar-komentar siswa menika nedahaken bilih siswa remen sanget ngginakaken *media interaktif* menika wonten ing piwulangan lagu dolanan.

f) Data Asiling Evaluasi Siswa

Evaluasi ingkang dipunsameptakaken wonten ing *media* piwulangan lagu dolanan menika dipunginakaken kangge mangertosi kaprigelan siswa anggenipun mangertosi materi piwulangan lagu dolanan. Data *evaluasi* siswa menika dipunpikantuk saking *evaluasi* utawi gladhen ingkang wonten ing *media* kasebut. Cacahipun soal menika wonten 20 butir soal pilihan ganda. Sasampunipun nggarap soal kasebut siswa langsung mangetosi cacahipun wangsulan ingkang leres sarta mangertos biji ingkang dipunpikantuk. *Kriteria Ketuntasan Minimal* (KKM) biji wonten gladhen ing *media* piwulangan menika 75% jumbuh kaliyan KKM ingkang dipuntetepaken dening pihak SMP N 1 Ngaglik. Siswa menika saged lulus utawi dipunsebut sampun saged kasil anggenipun mangertosi materi lagu dolanan menawi bijinipun sampun dumugi 75%. Wondene asiling biji *evaluasi* siswa saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 29: Asiling Biji *Evaluasi* Siswa kelas VIIE

No	Nama	Biji
1	Aditiya Pratama	85
2	Adrian Novrizal Hilmi	80
3	Ahmad Taufiq Arif Rohmansyah	80
4	Aji Nugroho Shakti	85
5	Amara Widiyanti	75
6	Anastasya Widya Pranawengrum	80
7	Andri Tri Prasetyana	60
8	Anis Fitriah	65
9	Athiya Danisa Putri	80
10	Danny Himawan	85
11	Desy Dwi Wahyu Yndriani	80
12	Dewi Noor Indahsari	80
13	Esti Mei Yahzinka	70
14	Febriana Relawati	55
15	Fidara Febiani	75
16	Hendra Rahmat Januar	80
17	Ibnu Pratiknya Jati	75
18	Kevin Haykal Ramadhani	75
19	Lintang Septiana Listyawati	90
20	Listia Dita Hapsari	80
21	Muchamad Rivaldi Reditya P	80
22	Muhammad Ichsan Fajar Nur M	85
23	Muthia Pelagina Giralbine	80
24	Nadya Ayu Givanti	80
25	Nur Azkia Maulida	65
26	Rezafianto Bondan Pratama P	80
27	Ridwan Rida Gunawan	85
28	Rizky Ananda Sari Nur Arofah	80
29	Rury Asharia	85
30	Siti Rohana	90
JUMLAH		2345

Tabel 30: Ketuntasan Siswa Anggenipun Nggarap Soal Evaluasi wonten ing Media Piwulangan Lagu Dolanan

<i>Kriteria</i>	<i>Cacahipun Siswa</i>	<i>Prosentase</i>
$\geq 75\%$	25	83%
$\leq 75\%$	5	17%

Adhedhasar tabel asiling *ketuntasan* siswa anggenipun nggarap gladhen soal, saged dipunmangertosi 83% siswa ingkang saged nggayuh paugeranipun inggih menika KKM 75% kanthi pikantuk biji rata-rata 81 sarta 17% siswa ingkang boten saged nggayuh paugeranipun KKM 75% kanthi rata-rata bijinipun 63.

Saking asiling biji kasebut saged katingal kaprigelanipun siswa anggenipun mangertosi materi piwulangan lagu dolanan ingkang dipunandharaken kanthi *media interaktif*. Kaprigelanipun siswa anggenipun mangertosi materi lagu dolanan menika kagolong wonten *kategori* sae sanget. Gladhen soal menika dipunginakaken kangge mangertosi panguwaosipun materi ingkang wonten ing *media* piwulangan. *Prosentase* ketuntasan siswa anggenipun nggarap gladhen cacahipun 83%. Kanthi mekaten nedahaken bilih *media* ingkang dipundamel menika saged narik kawigatosan siswa sarta saged dipunginakaken kangge maringi *motivasi* supados siswa menika remen nyinau materi lagu dolanan.

B. Pirembaganipun Asiling Panaliten

1. *Tahap-tahap Damel Media*

a. *Tahap Nganalisis (analysis)*

Tahap analisis minangka *tahap* ingkang dipunlampahi saderengipun damel *produk media*. Wonten *tahap analisis* menika, pangripta nganalisis kompetensi saha ningali kaprigelan siswa ingkang beda-beda. Wondene *analisis* kompetensi menika sami kaliyan *analisis* kurikulum. Pangripta kedah wanuh kompetensi kanthi cara maos, mangertosi, saha ngukur kompetensi kasebut. *Tahap* menika dipunlampahi kangge nganalisis kabetahan tumrap pangrembakanipun *produk media* piwulangan.

Analisis kompetensi nedahaken bilih piwulangan basa Jawi kanthi basis KTSP kangge siswa SMP kelas VII Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Standar Kompetensi (SK) ingkang dipunginakaken '*memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa*' saha Kompetensi Dasaripun (KD) '*melagukan lagu dolanan*'. Wondene indikator ingkang dipungayuh wonten kompetensi menika:

- 1) siswa saged nyekaraken lagu dolanan Menthog-menthog kanthi sae,
- 2) siswa saged nyekaraken lagu dolanan Praon kanthi sae,
- 3) siswa saged nyekaraken lagu dolanan Kidang Talun kanthi sae,
- 4) siswa saged nyekaraken lagu dolanan Ilir-ilir kanthi sae,
- 5) siswa saged mangertosi piwulang budi pekerti ingkang wonten ing lagu dolanan Menthog-menthog, Praon, Kidang Talun saha Ilir-ilir.

Kaprigelan saben siswa anggenipun mangertosi materi piwulangan menika boten sami. Supados saged nggayuh ancas ingkang dipunkajengaken, panaliti kedah ningali kaprigelan siswa ingkang beda-beda menika, sarta ningali bab-bab sanesipun ingkang nyengkuyung mindhakupun kaprigelan siswa anggenipun mangertosi materi piwulangan.

Wonten SMP N 1 Ngaglik menika siswa asring boten nggatosaken gurunipun nalika maringi materi piwulangan lagu dolanan. Kirangipun minat siswa anggenipun nggatosaken materi piwulangan lagu dolanan menika jalaran saking *media* piwulangan ingkang dipunginakaken kirang narik kawogatosan siswa. Kathah siswa ingkang dereng mangertosi lagu-lagu dolanan, ugi dereng saged anggenipun nyekaraken.

Awit saking menika, guru ngajengaken sanget wontenipun *media* lagu dolanan arupi *CD (Compact Disk)* kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5* supados saged dipunginakaken minangka *media* piwulangan lagu dolanan ingkang *interaktif*. *Media* piwulangan *interaktif* menika dipunajib saged dipunginakaken minangka sarana ingkang saged mbiyantu guru saha siswa wonten ing salebeting proses pasinaon, sarta saged narik minat siswa anggenipun nyinau lagu dolanan kanthi mandhiri.

b. Tahap Desain Media

Sasampunipun *analisis* kompetensi kanthi maos kurikulum saha *analisis* kaprigelan siswa, *tahap* ingkang salajengipun inggih menika *tahap* damel *desain media* piwulanganipun. *Tahap desain* menika kamot ngrancang isinipun *produk media* piwulangan ingkang badhe dipundamel. Sasampunipun

maos kurikulum utawi mangertosi standar kompetensi saha kompetensi dasar kalawau, saged dipunsusun materinipun.

Tahap desain ingkang salajengipun inggih menika netepaken cara anggenipun maringi piwulangan saha gladhen ingkang dipunginakaken wonten ing *media* piwulangan. *Media* menika dipunrancang minangka piwulangan *interaktif* ingkang mbetahaken guru wonten ing proses piwulanganipun. Peranipun guru menika wigati sanget minangka *informan* saha ingkang ngontrol proses pasinaon nalika ngginakaken *media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan menika. Wondene nalika sampun boten wonten ing salebeting proses pasinaon, *media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan menika saged dipunginakaken minangka sarana sinau mandhiri siswa wonten griya, amargi *media* menika sampun dipunjangkepi pitedah pangangenipun *media* satemah siswa saged ngginakaken kanthi gampil.

Tahap ingkang salajengipun inggih menika pangripta nemtokaken piranti gladhen ingkang badhe dipunlebetaken wonten *media*. Gladhen ingkang dipundamel menika soal *pilihan ganda* cacahipun 20 soal ingkang dipunjumbuhaken kaliyan indikator. Kanthi wontenipun gladhen menika, siswa saged langsung mangertosi cacahipun wangsulan ingkang leres saha wangsulan ingkang klentu. Awit saking menika siswa langsung saged mangertosi biji saha kaprigelanipun piyambak-piyambak anggenipun mangsuli pitaken-pitaken kasebut.

c. Tahap Damel Media Piwulangan

Tahap damel media menika dipunwiwiti kanthi ngempalaken sumber kapustakan ingkang dipundadosaken sumber materi piwulangan lagu dolanan. Materi-materi piwulangan lagu dolanan ingkang dipunlebetaken wonten *media* inggih menika saking maneka warni buku. Buku-buku menika antawisipun buku Tuntunan Tembang Jawa, buku Puspa Sumekar Budi Pekerti ing Lagu Dolanan Anak, buku Diktat Kuliah Pengantar Apresiasi Tembang Jawa, lan sapanunggalanipun.

Sasampunipun materi menika dipunsusun, lajeng damel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram* urutanipun damel *media* supados gampil anggenipun ngrancang *program media*. *Flowchart* menika saged nggambaraken kadospundi *media* menika dipundamel (*flowchart* saged dipunpirsani wonten ing *lampiran*). *Flowchart* menika salajengipun dipunandharaken wonten ing *naskah media* piwulangan ingkang isinipun andharan materi lagu dolanan kanthi jangkep sarta menu-menu menapa kemawon ingkang wonten ing *media* piwulangan (*naskah media* piwulangan lagu dolanan saged dipunpirsani wonten ing *lampiran*). *Naskah media* ingkang sampun dipundamel salajengipun dipundadosaken *media* piwulangan ingkang *interaktif* kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5* arupi CD (*Compact Disk*).

d. Tahap Validasi saha Ujicoba Media Piwulangan

Tahap validasi saha ujicoba media piwulangan dipunlampahi sasampunipun damel *media* piwulangan *interaktif* kanthi arupi CD (*Compact*

Disk). *Tahap validasi* menika mbetahaken dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. *Evaluasi media* piwulangan ugi dipunbiji kaliyan guru basa Jawi. Wondene *ujicoba media* piwulangan menika mbetahaken siswa kelas VII. *Tahap evaluasi* utawi *validasi media* piwulangan menika kangge maringi biji saha pamrayogi tumrap lampahing damel *media*. Wondene guru basa Jawi menika maringi biji *media* piwulangan kanthi maringi pamrayogi saha maringi biji *media* ingkang pungkasan. *Evaluasi kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap *media* piwulangan sareng kaliyan *ujicoba media* tumrap siswa kelas VII.

2. *Evaluasi Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli *Media*

Evaluasi kualitas media piwulangan lagu dolanan dipunlampahi mawi *validasi* dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. *Media* piwulangan lagu dolanan ingkang dipundamel kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5* menika sampun dipun*validasi* mawi tata caranipun satemah *produk media* menika dipunsarujuki sampun layak dipun*ujicoba*.

Validasi kualitas media piwulangan dening dosen ahli materi wonten 2 peranan. Perangan piwulangan kaperang dados 9 indikator. Indikator-indikator menika antawisipun: indikator *kualitas* anggenipun maringi *motivasi* siswa, jumbuhipun *indikator* kaliyan *kompetensi dasar*, jumbuhipun materi kaliyan *kompetensi dasar*, leresipun materi, cethanipun andharan materi, cekap anggenipun maringi gladhen, jumbuhipun soal kaliyan indikator, leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan, sarta cetha anggenipun

ngginakaken istilah. Wondene perangan leresipun isi kaperang dados 8 indikator, inggih menika: materi trep kaliyan ascasipun piwulangan, cetha anggenipun ngandharaken materi, *sistematika* andharan materi, jumbuhipun tuladha kaliyan materi, anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi, gambar-gambaripun trep kaliyan materi, *rumusan* soal jumbuh kaliyan *kompetensi dasar*, sarta *rumusan* soal jumbuh kaliyan indikator.

Asiling *validasi* dening dosen ahli materi tumrap *kualitas media* piwulangan kasebut sedayanipun pikantuk rata-rata *prosentase* 90%, kagolong *kategori* sae sanget. *Kategori* menika nedahaken bilih materi ingkang wonten ing salebeting *media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan menika sampun jumbuh kaliyan kompetensi, wontenipun *video* lagu dolanan, basa ingkang dipunginakaken menika gampil dipunmangertosi, sarta wontenipun pitedah panganggenipun *media* lan pitedah nggarap gladhen menika nggampilaken siswa anggenipun ngginakaken *media*.

Validasi dening dosen ahli *media* ugi wonten 2 perangan, inggih menika perangan *tampilan* saha perangan *pemrograman*. Perangan *tampilan* kaperang dados 10 indikator, ingkang perangan *pemrograman* kaperang dados 9 indikator. 10 indikator perangan *tampilan* inggih menika: cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program, seratan gampil dipunmangertosi, tatanan warni sampun trep, *konsistensi* anggenipun mapanaken tombol, *kualitas tampilan* gambaripun, *kualitas animasi*, trekipun musik ingkang ngiringi, trekipun *tampilan layar*, cethanipun swanten, sarta leres anggenipun

ngginakaken basa. Wondene 9 indikator perangan *pemrograman* antawisipun: cethanipun *navigasi*, *konsisten* anggenipun ngginakaken tombol, cethanipun pitedah, gampang anggenipun ngginakaken *media*, *efisien* anggenipun ngginakaken *layer*, *efisiensi* teks, *respon* dhateng siswa, cepetipun *program*, *media* saged narik kawogatosan.

Asiling *validasi* dening dosen ahli *media* menika sedayanipun pikantuk *prosentase* rata-rata 83%, kagolong *kategori* sae sanget. *Kategori* sae sanget menika nedahaken bilih *kualitas media* menika sampun sae dipunpirsani saking gampangipun panganggenipun *media*, pangenggenipun tombol *navigasi*, cepetipun *program*, satemah *media* menika saged narik kawigatosan siswa. Cekakipun *media* menika dipunpirsani saking perangan *tampilan* kaliyan *pemrograman* sae.

Adhedhasar asiling *validasi* dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*, pramila dipunlampahi *revisi* utawi ndandosi *media* jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. *Revisi* menika gadhah piguna supados *media* lagu dolanan ingkang dipundamel langkung sae, satemah *media* saged dipunginakaken wonten ing proses pasinaon. Wondene pamrayoginipun kados mekaten.

a. Evaluasi dening Dosen Ahli Materi

Dosen ahli materi maringi pamrayogi tumrap *media* piwulangan lagu dolanan satemah *media* menika saged dipundandosi supados saged ngasilaken *media* piwulangan ingkang sae. Pamrayogi saking dosen ahli materi antawisipun kados mekaten.

1) Katrangan titilaras lagu dolanan

Pamrayogi saking dosen ahli materi menika babagan katrangan titilaras lagu dolanan. Dosen ahli materi dhawuhi nambahi katrangan titilaras lagu dolanan, supados titilaras lagu dolanan menika cetha kalebet wonten laras pelog menapa slendro. Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, pramila *media* menika dipuntambah katrangan titilaras wonten ngandhapipun irah-irahan lagu dolanan.

a) *Tampilan lagu dolanan Menthog-menthog saderengipun revisi*

Wonten *validasi* I utawi saderengipun dipundandosi katrangan titilaras lagu dolanan dereng wonten. Pamanggihipun dosen ahli materi menika bilih katrangan titilaras wigati sanget kangge mangertosi lagu dolanan menika kalebet laras pelog menapa slendro.



Gambar 8: *Tampilan lagu dolanan Menthog-menthog saderengipun revisi*

b) *Tampilan lagu dolanan Menthog-menthog sasampunipun revisi*

Pamrayogi saking dosen ahli materi dipundadosaken bekal kangge ndandosi *media* piwulangan menika. Katrangan titilaras sampun kaserat wonten ing ngandhap irah-irahanipun lagu dolanan. Kanthi katrangan titilaras menika dados cetha lagu dolanan kalebet laras pelog menapa slendro.



Gambar 9: *Tampilan lagu dolanan Menthog-menthog sasampunipun revisi*

2) Katrangan asma pangripta buku lagu dolanan

Katrangan asma pangripta menika wigati sanget dipunlebetaken wonten *media* piwulangan. Dosen ahli materi wonten *validasi tahap I* maringi pamrayogi supados dipuntambah katrangan asma pangripta wonten ing saben *video* lagu dolanan. Katrangan asma pangripta gadhah piguna kangge maringi pangertosan titilaras saha cakepan lagu dolanan menika dipunpendhet saking buku *referensi* kasebut.

a) *Tampilan lagu dolanan Praon saderengipun revisi*

Tampilan media lagu dolanan saderengipun *revisi* dereng wonten katrangan asma pangripta. Katrangan menika wigati sanget supados ingkang ngginakaken *media* menika mangertos bilih lagu dolanan menika dipunpendhet saking buku *referensi* anggitanipun Warih Jatirahayu saha Suwarna.



Gambar 10: *Tampilan lagu dolanan Praon saderengipun revisi*

b) *Tampilan lagu dolanan Praon sasampunipun revisi*

Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, pangripta maringi katrangan asma pangripta buku lagu dolanan. Katrangan asma pangripta dipunserat wonten ngandhapipun *video* lagu dolanan, supados cetha lagu dolanan menika dipunpendhet saking buku anggitanipun Warih Jatirahayu saha Suwarna taun 2002 wonten kaca 45.



Gambar 11: Tampilan lagu dolanan Praon sasampunipun revisi

3) Titalaras lagu dolanan Kidang Talun

Titalaras lagu dolanan wonten *validasi tahap* I taksih dereng leres. Dosen ahli materi dhawuhi ngleresaken titalaras lagu dolanan Kidang Talun. Kaleresanipun titalaras menika wigati sanget kangge kaleresan anggenipun nyekaraken lagu dolanan. Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, pramila titalaras lagu dolanan Kidang Talun dipunleresaken.

a) Tampilan lagu dolanan Kidang Talun saderengipun revisi

Titalaras lagu dolanan Kidang Talun wonten *validasi tahap* I menika taksih lepat. Bab menika dadosaken lagu dolanan Kidang Talun boten saged dipuntembangan kanthi leres, satemah siswa ugi boten saged nyekaraken kanthi sae.



Gambar 12: *Tampilan lagu dolanan Kidang Talun saderengipun revisi*

b) *Tampilan lagu dolanan Kidang Talun sasampunipun revisi*

Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, lajeng titilaras lagu dolanan Kidang Talun dipunleresaken. Kanthi menika lagu dolanan Kidang Talun saged dipuntembangaken kanthi sae.



Gambar 13: *Tampilan lagu dolanan Kidang Talun sasampunipun revisi*

4) Cakepan saha Titilaras lagu dolanan Ilir-ilir

Titilaras lagu dolanan wonten *validasi tahap* I taksih kirang. Dosen ahli materi ndhawuhi nambah cakepan saha titilaras lagu dolanan Ilir-ilir taksih kirang. Cakepan saha titilaras ingkang kirang menika wonten ing *video* pungkasaning lagu Ilir-ilir, inggih menika tembung “*hore*”. Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, pramila pangripta nambah cakepan saha titilaras menika.

a) *Tampilan* lagu dolanan Ilir-ilir saderengipun *revisi*

Tampilan cakepan ing *video* pungkasaning lagu Ilir-ilir saderengipun dipun*revisi* menika dereng wonten cakepan “*hore*”. Bab menika ndadosaken cakepan ing *video* boten trep kaliyan lagunipun. Satemah *tampilan video* lagu dolanan Ilir-ilir katingal kirang sae.



Gambar 14: *Tampilan* lagu dolanan Ilir-ilir saderengipun *revisi*

b) *Tampilan lagu dolanan Ilir-ilir sasampunipun revisi*

Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, cakepan “hore” ing *video* pungkasaning lagu Ilir-ilir dipuntambah. Tembung “hore” menika ndadosaken cakepan ing *video* trep kaliyan lagunipun.



Gambar 15: *Tampilan lagu dolanan Ilir-ilir sasampunipun revisi*

b. *Evaluasi dening Dosen Ahli Media*

Dosen ahli *media* maringi pamrayogi tumrap *tampilan media* piwulangan lagu dolanan. Pamrayogi-pamrayogi saking dosen ahli *media* menika ginanipun kangge ndandosi *media* satemah *tampilan media* menika saged langkung sae. Pamrayogi saking dosen ahli *media* antawisipun kados mekaten.

1) Gambar “dodot” wonten *video* lagu dolanan Ilir-ilir

Wonten saben lagu dolanan ing salebeting *media* menika dipunjangkepi *video slide* gambar-gambar ingkang jumbuh kaliyan cakepanipun. Dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados dipuntambah gambar “dodot” wonten cakepan “*dodotira-dodotira kumitir bedhahing pinggir*” ing lagu dolanan Ilir-ilir. Satemah ingkang ngginakaken *media* menika mangertos wujudipun “dodot”.

a) *Tampilan video* lagu dolanan Ilir-ilir saderengipun *revisi*

Wonten *validasi* I utawi saderengipun dipun*revisi* gambar “dodot” wonten cakepan “*dodotira-dodotira kumitir bedhahing pinggir*” ing lagu dolanan Ilir-ilir dereng wonten. Bab menika ndadosaken *video* lagu dolanan Ilir-ilir kirang sae.



Gambar 16: *Tampilan video* lagu dolanan Ilir-ilir saderengipun *revisi*

b) *Tampilan vidoe lagu dolanan Ilir-ilir sasampunipun revisi*

Pamrayogi saking dosen ahli *media* dipundadosaken bekal kangge ndandosi *video* lagu dolanan Ilir-ilir. Wonten cakepan “*dodotira-dodotira kumitir bedhahing pinggir*” ing lagu dolanan Ilir-ilir sampun dipunparingi gambar “*dodot*” inggih menika jarit.



Gambar 17: Tampilan video lagu dolanan Ilir-ilir sasampunipun revisi

2) Gambar ing cakepan “*hore*” wonten *video* lagu dolanan Ilir-ilir

Gambar-gambar ing salebeting *video* lagu dolanan menika dipundamel *slide-slide* ingkang dipunjumbuhaken kaliyan cakepanipun. Wonten *video* lagu dolanan Ilir-ilir taksih kirang satunggal gambar ingkang boten trep kaliyan cakepan “*hore*”. Dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados nambah gambar lare ingkang saweg suka-suka nalika wonten cakepan “*hore*” ing lagu dolanan Ilir-ilir.

a) *Tampilan video Ilir-ilir saderengipun revisi*

Wonten *validasi* I utawi saderengipun dipunrevisi *media* menika mliginipun wonten lagu dolanan Ilir-ilir taksih kirang satunggal gambar ingkang trep kaliyan cakepan “*hore*”. Bab menika ndadosaken *video* lagu dolanan Ilir-ilir kirang sae.



Gambar 18: Tampilan video Ilir-ilir saderengipun revisi

b) *Tampilan video Ilir-ilir sasampunipun revisi*

Adhedhasar pamrayogi saking dosen ahli *media*, pramila pangripta nambahi gambar lare ingkang saweg suka-suka nalika wonten cakepan “*hore*”. Bab menika ndadosaken *video* lagu dolanan Ilir-ilir katingal langkung sae.



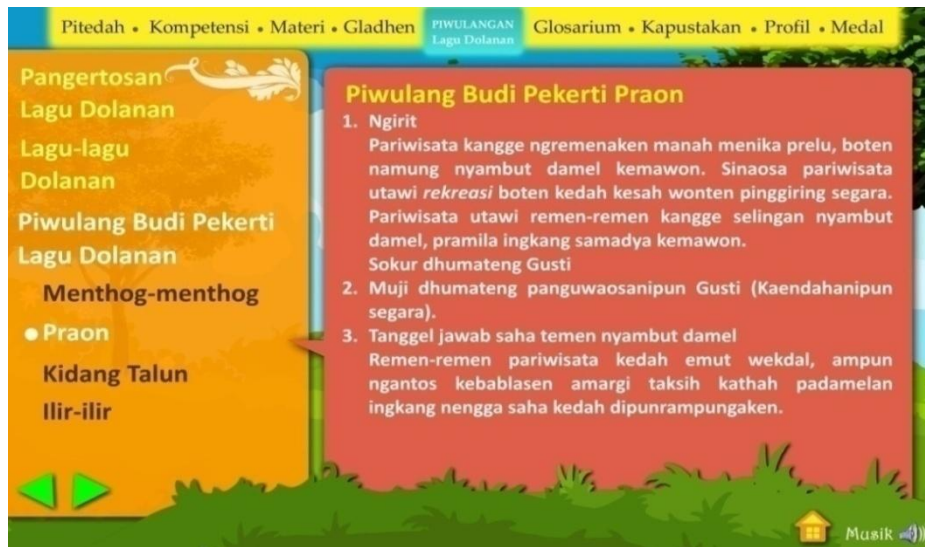
Gambar 19: Tampilan video Ilir-ilir sasampunipun revisi

- 3) Papan angka wonten ing piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon, Kidang Talun saha Ilir-ilir.

Papan angka wonten ing piwulang budi pekerti wigati sanget kangge bedakaken antawisipun irah-irahan sarta andharan saking irah-irahan kasebut. Bab menika dadosaken *media* mliginipun wonten *tampilan* piwulangan budi pekerti lagu dolanan Praon, Kidang Talun saha Ilir-ilir langkung leres.

- a) *Tampilan* piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon saderengipun *revisi*

Wonten ing *validasi tahap I*, papanipun angka ing salebeting piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon dereng leres. Dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados angka ing salebeting piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon dipunpapanaken kanthi leres. Angka 2 menika kedahipun wonten ukara “Sokur dhumateng Gusti”.



Gambar 20: Tampilan piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon saderengipun revisi

b) Tampilan piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon sasampunipun revisi

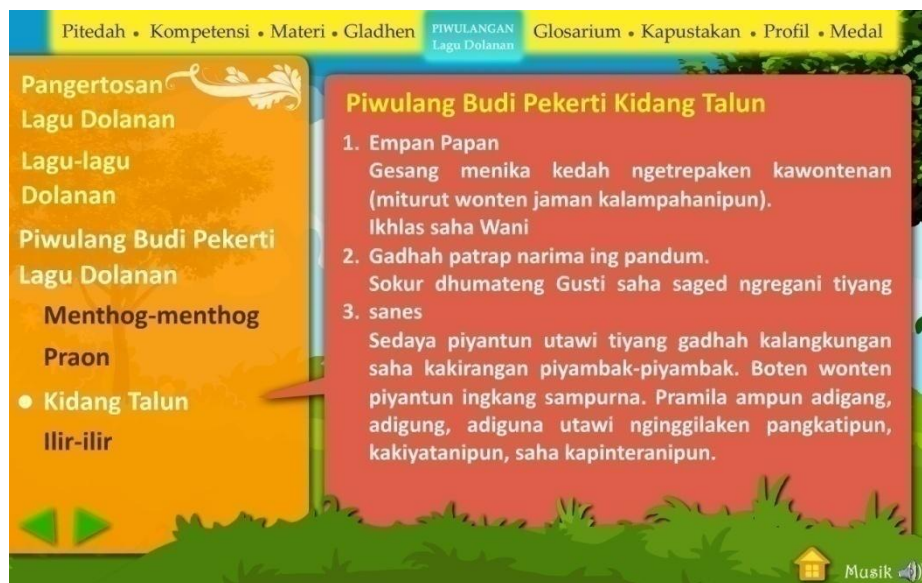
Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*, pangripta ngleresaken papanipun angka wonten ing salebeting piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon. Angka 2 sampun dipunpapanaken kanthi leres inggih menika wonten ukara “Sokur dhumateng Gusti”.



Gambar 21: Tampilan piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon sasampunipun revisi

- c) *Tampilan* piwulang budi pekerti lagu dolanan Kidang Talun saderengipun *revisi*

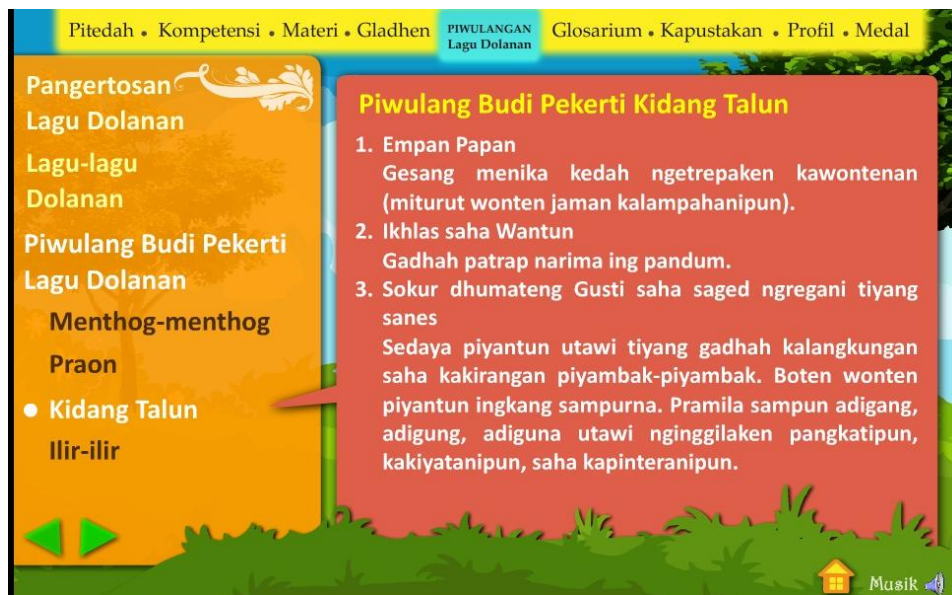
Wonten ing *validasi tahap I*, papanipun angka ing salebeting piwulang budi pekerti lagu dolanan Kidang Talun dereng leres. Dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados angka ing salebeting piwulang budi pekerti lagu dolanan Kidang Talun dipunpapanaken kanthi leres. Angka 2 dipunpapanaken wonten sakiwaning ukara “ikhlas saha wani”, sarta angka 3 dipunpapanaken wonten sakiwaning ukara “Sokur dhumateng Gusti saha saged ngregani tiyang sanes”.



Gambar 22: *Tampilan* piwulang budi pekerti lagu dolanan Kidang Talun saderengipun *revisi*

- d) *Tampilan* piwulang budi pekerti lagu dolanan Kidang Talun sasampunipun *revisi*

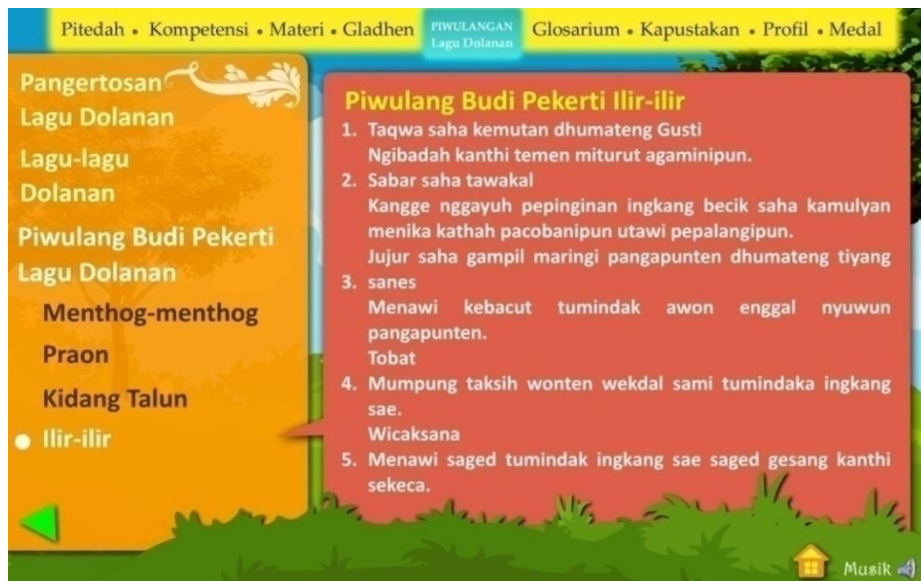
Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*, pangripta ngleresaken papanipun angka wonten ing salebeting piwulang budi pekerti lagu dolanan Kidang Talun. Angka 2 kaliyan 3 sampun dipunpapanaken kanthi leres, inggih menika trep kaliyan irah-irahanipun piwulang budi pekerti.



Gambar 23: Tampilan piwulang budi pekerti lagu dolanan Kidang Talun sasampunipun revisi

e) *Tampilan piwulang budi pekerti lagu dolanan Ilir-ilir saderengipun revisi*

Wonten ing *validasi tahap I*, papanipun angka ing salebeting piwulang budi pekerti lagu dolanan Ilir-ilir dereng leres. Dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados angka ing salebeting piwulang budi pekerti lagu dolanan Ilir-ilir dipunpapanaken kanthi leres.



Gambar 24: Tampilan piwulang budi pekerti lagu dolanan Ilir-ilir saderengipun revisi

f) Tampilan piwulang budi pekerti lagu dolanan Ilir-ilir sasampunipun revisi

Adhedahasar pamrayogi dosen ahli *media*, pangripta ngleresaken papanipun angka wonten ing salebeting piwulang budi pekerti lagu dolanan Ilir-ilir. Angka 3,4, kaliyan 5 sampun dipunpapanaken kanthi leres.



Gambar 25: Tampilan piwulang budi pekerti lagu dolanan Ilir-ilir sasampunipun revisi

3. *Kualitas Media Interaktif* Miturut Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa Kelas VII

Sasampunipun *media* menika layak dipun*ujicoba*, lampah ingkang salajengipun inggih menika *evaluasi kualitas media* dening guru basa Jawi sarta *ujicoba* tumrap siswa kelas VII. Guru basa Jawi maringi biji *media* menika kanthi ngisi angket biji *kualitas media* piwulangan lagu dolanan. Wondene pamanggih siswa tumrap *media* piwulangan menika dipunlampahi kanthi ngisi angket utawi lembar *evaluasi* tumrap *media* piwulangan lagu dolanan.

Evaluasi kualitas media dening guru basa Jawi wonten 2 perangan, inggih menika perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* kaliyan perangan *kualitas tampilan*. Perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* kaperang dados 5 indikator, inggih menika: jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Urutanipun materi sampun trep, Cethanipun *evaluasi* utawi gladhen, Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar, sarta Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken. Perangan *kualitas tampilan* ugi kaperang dados 5 indikator. Indikator-indikator menika ing antawisipun: cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *media interaktif* wonten ing piwulangan lagu dolanan kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5*, trepipun tatanan warni, *tampilan*ipun menu, jinis saha ukuranipun teks, sarta *kualitas* gambar wonten *video*.

Evaluasi kualitas media dening guru basa Jawi saking kalih perangan menika pikantuk rata-rata *prosentase* 84%, kagolong *kategori* sae sanget. Kagolong *kategori* sae sanget amargi *media* menika dipundamel jumbuh kaliyan kurikulum saha standar kompetensi. Materi dipunandharaken kanthi cetha, *tampilan medianipun* sae, anggenipun nyawisaken tombol saha pitedah saged nggampilaken siswa anggenipun ngginakaken *media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan menika.

Evaluasi kualitas media salajengipun saking pamanggih siswa ingkang cacahipun 30 siswa. Asiling pamanggih siswa sedayanipun tumrap panganggenipun *media* piwulangan lagu dolanan wonten proses piwulangan saged dipunpirsani saking 4 perangan, inggih menika perangan gampilipun mangertosi, perangan *kemandirian* sinau, perangan *penyajian media*, saha perangan *pengoperasian media*. Biji saking pamanggih siswa menika pikantuk rata-rata *prosentase* 89%, kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun siswa sarujuk sanget wontenipun *media interaktif* lagu dolanan tumrap piwulangan lagu dolanan. *Tampilanipun media* menika sae, saged narik kawigatosan siswa, sarta saged nggampilaken siswa anggenipun nyinau lagu dolanan. Wondene *kualitas media interaktif* piwulangan lagu dolanan miturut pamanggih guru basa Jawi saha siswa kelas VIIE SMP N 1 Ngaglik dipunandharaken kados mekaten.

a. Kualitas Media Miturut Pamanggih Guru Basa Jawi

Evaluasi tumrap *kualitas media* boten namung dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. Guru basa Jawi ugi maringi pamanggih tumrap

kualitas media piwulangan lagu dolanan menika. Pamrayogi saking guru basa Jawi menika ginanipun ugi kangge ndandosi *media* satemah *tampilan media* menika saged langkung sae. Pangangkah saged langkung trep dipunginakaken wonten ing salebeting proses pasinaon.

Pamrayogi saking guru basa Jawi menika babagan *glosarium*. *Glosarium* menika wigati sanget dipunlebetaken wonten *media* piwulangan kangge tiyang ingkang ngginakaken *media* supados mangertosi tegesipun tembung-tembung ingkang dereng dipunmangertosi. Miturut guru basa Jawi, *media* piwulangan lagu dolanan menika saking perangan materi saha *tampilanipun media* sampun sae. Materinipun sampun dipunandharaken kanthi sae. *Tampilanipun media* saking tatanan warni, gambar, saha *animasinipun* saged narik kawigatosan siswa. Ananging taksih wonten tembung-tembung ingkang kedah dipuntambah wonten *glosarium*, satemah siswa saged mangertosi tegesipun tembung-tembung kasebut.

a) *Tampilan glosarium* saderengipun *revisi*

Saderengipun *revisi*, wonten tembung-tembung ingkang miturut guru asring boten dipunmangertosi dening siswa ingkang dereng dipunlebetaken wonten *glosarium*. Pamrayogi saking guru basa Jawi menika supados dipuntambah tembung-tembung kalawau wonten *glosarium*, satemah siswa utawi tiyang ingkang ngginakaken *media* menika saged mangertosi tegesipun tembung-tembung kasebut.



Gambar 26: Tampilan glosarium saderengipun revisi

b) *Tampilan glosarium sasampunipun revisi*

Adhedhasar pamrayogi guru basa Jawi, *glosariumipun* dipuntambah tembung-tembung ingkang dereng dipunmangertosi sanesipun. Tembung-tembung menika ing antawisipun tembung gisik, gliyak, ijo royo-royo, ilir-ilir, lan jemu.



Gambar 27: Tampilan glosarium sasampunipun revisi

b. *Kualitas Media* Miturut Pamangguh Siswa Kelas VII

Media piwulangan lagu dolanan sasampunipun dipun*validasi* sarta dipunsarujuki layak dipun*ujicoba* dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media* lajeng dipun*ujicoba* dhateng siswa kelas VIIIE SMP N 1 Ngaglik. Wonten proses *ujicoba* menika siswa dipundhawuhi ngisi lan nyerat pamrayogi wonten lembar *evaluasi* utawi angket. Kanthi angket menika pramila saged dipunmangertosi kadospundi pamangguh siswa tumrap *kualitas media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5* dipunpirsani saking *kualitas* andharan materi saha *kualitas tampilan*ipun.

Prosentase biji pamangguh siswa wonten sedaya perangan *media* piwulangan lagu dolanan menika pikantuk 89% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun siswa sarujuk sanget tumrap panganggenipun *media* menika wonten piwulangan lagu dolanan. *Media* menika saged narik kawigatosan siswa saha nggampilaken anggenipun mangertosi materi piwulangan lagu dolanan. Wondene saperangan pamangguh saha pamrayogi ingkang dipunserat dening siswa wonten salebeting angket saged dipunpirsani wonten ngandhap menika.

1. Pamangguh saking Febriana Relawati

Febriana Relawati minangka siswa kelas VIIIE SMP N 1 Ngaglik. Pamangguh saking Febriana Relawati tumrap *kualitas media* menika sae sanget. Saking pamangguh siswa menika nedahaken bilih *media* menika mbiyantu sanget kangge mangertosi piwulangan lagu dolanan.

E. Pamrayogi

C

Media ini sangat membantu dalam mempelajari lagu
dolanan

Yogyakarta, 2 Apr 2013

Siswa



Febriana Ridwan

2. Pamanggih saking Danny Himawan

Danny Himawan ugi minangka siswa kelas VIIE SMP N 1 Ngaglik. Siswa menika maringi pamrayogi supados lagu dolananipun dipuntambah. Pamanggihipun nedahaken bilih *media* menika mbiyantu sanget kangge mangertosi piwulangan lagu dolanan.

E. Pamrayogi

Mediane ini cukup bagus.

Lagune dioketke

Yogyakarta, 2 April 2013

Siswa



(Danny Himawan)

3. Pamanggih saking Listia Dita

Pamanggih saking siswa ingkang asmanipun Listia Dita menika ugi sae sanget. Pamanggih menika nedahaken bilih Listia Dita menika sarujuk sanget wontenipun *media* piwulangan lagu dolanan. Kanthi *media* menika saged mangertosi materi piwulangan lagu dolanan kanthi gampil.

E. Pamrayogi

Sangat Setuju dengan Media ini
karena memberi pelayaran dengan mudah ???

Yogyakarta, 2 April 2013

Siswa



(LISTIA DITA)

4. Pamanggih saking Anis Fitriah

Pamanggih saking siswa ingkang asmanipun Anis Fatriah menika “sangat bagus, menyenangkan, dan sangat menarik untuk dilihat dan lengkap + jelas”. Pamanggih menika nedahaken bilih Anis Fitriah menika remen ngginakaken *media* piwulangan lagu dolanan menika, awit saking tampilanipun *media* ugi cethanipun andharan materi lagu dolanan.

E. Pamrayogi

Sangat Bagus, menyenangkan dan sangat menarik untuk di lihat
dan lengkap + jelas

Yogyakarta, 2 April 2013

Siswa



Anis Farrah

5. Pamanggih saking Hendra Rahmad Januar

Pamanggih saking Hendra Rahmad Januar menika ugi nedahaken bilih
media menika kagolong wonten *kriteria media* ingkang sae. Panganggenipun
media menika mbiyantu siswa anggenipun mangertosi materi piwulangan lagu
dolanan.

E. Pamrayogi

MEDIA ini cukup bagus,
membantu siswa mengerti piwulangan lagu dolanan

Yogyakarta, 2 April 2013

Siswa



(Hendra Rahmad Januar)

Media interaktif piwulangan lagu dolanan sampun *dipunevaluasi* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi, sarta siswa kelas VII. *Evaluasi* menika wigati sanget kangge ngasilaken *media* piwulangan ingkang sae. Asiling *evaluasi kualitas media* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, biji saking guru basa Jawi sarta pamanggih siswa saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 31: Asiling biji kualitas media piwulangan lagu dolanan

No.	Pambiji Kualitas Media Piwulangan	Prosentase	Kategori
1	Dosen ahli materi	90%	Sae Sanget
2	Dosen ahli <i>media</i>	83%	Sae Sanget
3	Guru basa Jawi	84%	Sae Sanget
4	Pamanggih siswa kelas VIIIE	89%	Sae Sanget
Rata-rata Prosentase Bijinipun		86%	Sae Sanget

Adhedhasar tabel wonten nginggil saged dipunmangertosi biji *kualitas media* sedayanipun saking dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi sarta pamanggih siswa pikantuk rata-rata *prosentase* 86%, kagolong *kategori* sae sanget. *Kategori* sae sanget menika nedahaken bilih *media interaktif* lagu dolanan ingkang dipundamel saged dipunginakaken guru minangka sarana kangge ngandharaken wosipun materi piwulangan, sarta nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi piwulangan lagu dolanan.

Media interaktif lagu dolanan ingkang dipundamel menika temtunipun ugi wonten kakirangan saha kaluwihanipun. Kakirangan saha kaluwihanipun

media interaktif piwulangan lagu dolanan menika dipunandharaken kados mekaten.

a. Kakiranganipun *media interaktif* piwulangan lagu dolanan

- 1) *Media* piwulangan lagu dolanan menika kalebet jinis *media* ingkang adhedhasar komputer, satemah panganggenipun kedah ngginakaken komputer. Anggenipun ngginakaken komputer menika mbetahaken listrik. Bab menika ndadosaken panganggenipun *media* winates sanget.
- 2) *Media* menika ugi mbetahaken *sound system* kangge mirengaken lagu-lagu dolananipun. Menawi boten wonten *sound system* lagu-lagu dolanan sarta musik ingkang ngiringi saben *layer* menika boten saged dipunmirengaken.
- 3) Nalika listrikipun pejah, *media* piwulangan menika boten saged dipunginakaken, nanging saged dipun*printout*, satemah proses pasinaon tetep kalampahan kanthi sae.

b. Kaluwihanipun *media interaktif* piwulangan lagu dolanan

- 1) *Media* menika layak dipunginakaken minangka sarana wonten salebeting proses pasinaon tumrap materi piwulangan lagu dolanan. Layakipun *media* menika saged dipunmangertosi saking biji *kualitas media* sedayanipun mawi *validasi* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, biji saking guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa kelas VII pikantuk rata-rata *prosentase* 86% kagolong kategori sae sanget.
- 2) *Media* piwulangan menika gampil dipunginakaken amargi dipunjangkepi pitedah panganggenipun *media*. Basa ingkang dipunginakaken basa Jawi

ragam krama ingkang prasaja. Kanthi makaten siswa saged ngginakaken *media* menika minangka sarana sinau materi piwulangan lagu dolanan kanthi mandhiri wonten griya kanthi gampil sarta saged ugi sinambi sinau basa Jawi ragam karma.

- 3) *Tampilanipun media* menika dipunjangkepi gambar saha *animasi* ingkang jumbuh kaliyan *karakteristik* siswa kelas VII, satemah saged narik kawigatosan siswa lan damel siswa ngraosaken remen sinau materi lagu dolanan kanthi ngginakaken *media interaktif* lagu dolanan menika.
- 4) Saben komputer saged ngginakaken *media* menika, amargi *media* piwulangan lagu dolanan dipunwujudaken dasos CD (*Compact Disk*), satemah saged dipunginakaken wonten komputer ingkang boten gadhah *software* kados *Adobe Flash CS5*.
- 5) *Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kanthi *klasikal* wonten kelas mawi alat *LCD (Liquid Crystal Display)*, ugi saged dipunginakaken kanthi mandhiri. Awit saking menika cacahipun unit komputer ingkang winates boten dados pepalang tumrap panganggenipun *media* piwulangan lagu dolanan kasebut.
- 6) Gladhen ingkang wonten salebeting *media* menika saged kangge ngukur kaprigelanipun siswa, amargi sasampunipun nggarap gladhen menika bijinipun langsung saged dipunmangertosi.

4. Asiling *Tampilan Media* Piwulangan Lagu Dolanan

Asiling *validasi* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, biji saking guru basa Jawi sarta pamanggih siswa saged dipunpikantuk asiling *tampilan*

produk media piwulangan lagu dolanan. *Tampilan media* piwulangan menika dipunpikantuk kanthi *revisi* utawi ndandosi *media* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa. Sedaya pamrayogi saking dosen ahli materi saha dosen ahli *media* sarta guru basa Jawi menika ginanipun kangge *revisi* supados saged ngasilaken *media* piwulangan ingkang sae. Wonten ngandhap menika *revisi media* adhedhasar pamrayogi dosen ahli materi, dosen ahli *media*, saha guru basa Jawi.

Tabel 32: Revisi Media Piwulangan Lagu Dolanan

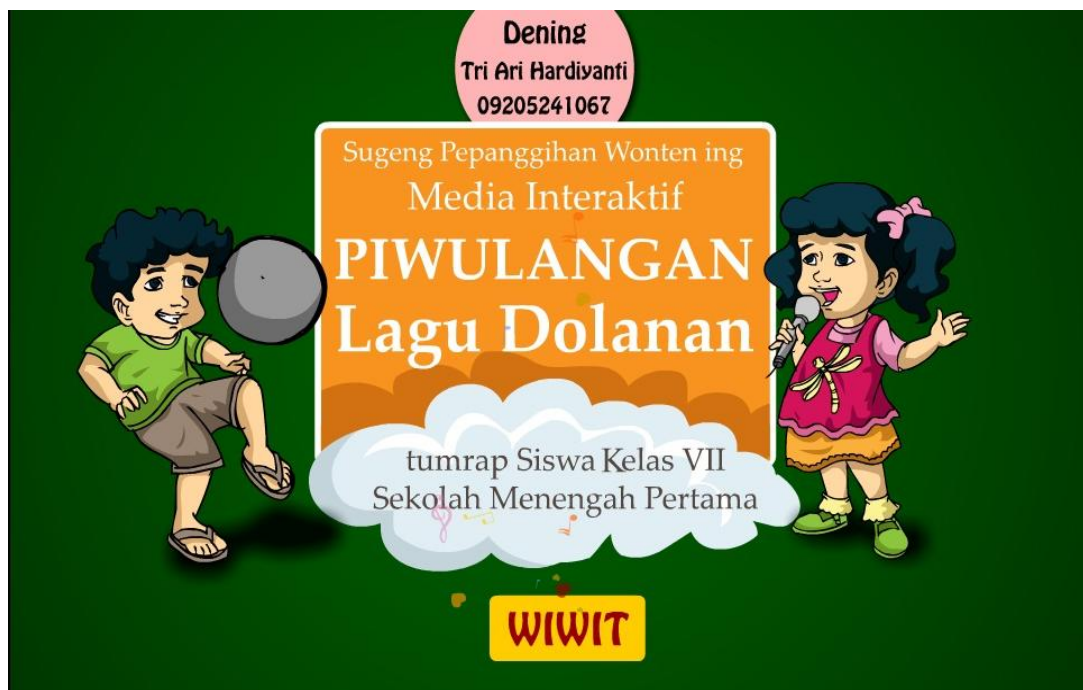
Pamrayogi Dosen Ahli Materi	Pamrayogi Dosen Ahli Media	Pamrayogi Guru Basa Jawi
Katrangan titilaras lagu dolanan dipunserat	Gambar “dodot” wonten <i>video</i> lagu dolanan Ilir-ilir dipunjumbuhaken	<i>Glosarium</i> dipuntambah tembung-tembung ingkang dereng dipunmangertosi siswa
Katrangan asma pangripta buku lagu dolanan ugi dipunserat	Gambar ing cakepan “ <i>hore</i> ” wonten <i>video</i> lagu dolanan Ilir-ilir	
Titilaras lagu dolanan Kidang Talun dipundandosi	Papan angka wonten ing piwulang budi pekerti lagu dolanan Praon, Kidang Talun saha Ilir-ilir dipunleresaken	
Cakepan saha Titilaras lagu dolanan Ilir-ilir dipuntambah		

Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, dosen ahli *media*, saha guru basa Jawi pramila *media* piwulangan dipundandosi satemah ngasilaken *media* ingkang sae. Wondene *tampilan media interaktif* piwulangan lagu dolanan saged dipunpirsani wonten ngandhap menika.

Tampilan Layout Media Interaktif Piwulangan Lagu Dolanan



Layer 1



Layer 2



Layer 3



Layer 4

Pitedah • **Kompetensi** • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Kompetensi

Kompetensi:
Membaca

Standar Kompetensi:
Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa

Kompetensi Dasar:
Melakukan lagu dolanan

Indikator:

- Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Menthog-menthog kanthi sae
- Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Praon kanthi sae
- Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Kidang Talun kanthi sae
- Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Ilir-ilir kanthi sae
- Siswa saged mangertosi piwulang budi pekerti ingkang wonten ing lagu dolanan Menthog-menthog, Praon, Kidang Talun, saha Ilir-ilir.

Musik

Layer 5

Pitedah • Kompetensi • **Materi** • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Materi Piwulangan

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Musik

Layer 6

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

- Lagu dolanan inggih menika satunggaling jinis lelagon. Lelagon menika gadhah aturan ingkang bebas (*manasuka*). *Manasuka* tegesipun bebas (paugeran-paugeranipun boten ngiket) (Endraswara, 2009:17)
- Lagu dolanan inggih menika lagu-lagu ingkang dipunginakaken wonten ing dolanan lare-lare. Sakmenika pola-pola lagu dolanan menika dados gendhing-

Musik

Layer 7

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

- Menthog-menthog
- Praon
- Kidang Talun
- Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Menthog-Menthog (Pelog Patet Nem)

6 6 6 6 3 5 3 6 6
Menthog menthog tak kan- dha- ni

2 3 1 2 6 5 3 6 6 5 3 2
Me- gal me gol ga we gu yu

(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:41)

Musik

Layer 8

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan
Lagu Dolanan
Lagu-lagu Dolanan
Menthog-menthog
● **Praon**
Kidang Talun
Ilir-ilir
Piwulang Budi Pekert
Lagu Dolanan

Praon
(Pelog Pathet Nem)



5 5 5 5 5 5 1 5 5
Yo kan- ca neng gi- sik gembi- ra
•56 5 3 2 5 3 5 3 2 1
Ale- rab le- rab ba- nyu- ne se- ga- ra

(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:45)

Musik

Layer 9

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan
Lagu Dolanan
Lagu-lagu Dolanan
Menthog-menthog
Praon
● **Kidang Talun**
Ilir-ilir
Piwulang Budi Pekert
Lagu Dolanan

Kidang Talun
(Slendro Pathet Manyura)



1 2 6 3 3 1 1 2 6 3 3
Ki- dang ta- lun ma- ngan ka- cang ta- lun
1 1 2 6 1 1 2 6 2 1 6 3 6 5 3 2
Mil ke- the- mil mil ke- the- mil si ki- dang mangan lembayung

(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:33)

Musik

Layer 10

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan
Lagu Dolanan
 Lagu-lagu Dolanan
 Menthog-menthog
 Praon
 Kidang Talun
 ● **Ilir-ilir**
 Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Ilir-ilir
(Slendro Pathet Sanga)

5 5 5 6 i 5 5 5 6 i 5 5 2 3 5 5 3
 I- lir i- lir i- lir i- lir tan- dur-e wus su- milir
 2 2 2 2 2 5 5 3 1 1 3 2 1 6 16 5
 Tak i- jo ro- yo ro- yo tak sengguh te-man-ten anyar

(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:21)

Musik

Layer 11

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan
Lagu Dolanan
 Lagu-lagu Dolanan
 Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan
 ● **Menthog-menthog**
 Praon
 Kidang Talun
 Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Menthog-menthog

1. Guyub rukun kalihan sasama
 Saged paring pitutur ingkang sae dhumateng sasama utawi tiyang sanes.
2. Isin, empan papan, saha sopan santun
 Sampun ngantos tumindak (awon) ingkang ngisin-isini.
3. Sregep sarta tanggel jawab minangka siswa
 Ampun kesed, boten purun nglampahi pakaryan, remen tilem.

Musik

Layer 12

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan
Lagu Dolanan
 Lagu-lagu
 Dolanan
Piwulang Budi Pekerti
Lagu Dolanan
 Menthog-menthog
 ● Praon
 Kidang Talun
 Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Praon

1. Ngirit
 Pariwisata kangge ngremenaken manah menika prelu, boten namung nyambut damel kemawon. Sinaosa pariwisata utawi *rekreasi* boten kedah kesah wonten pinggiring segara. Pariwisata utawi remen-remen kangge selingan nyambut damel, pramila ingkang samadya kemawon.
2. Sokur dhumateng Gusti
 Muji dhumateng panguwaosanipun Gusti (Kaendahanipun segara).
3. Tanggel jawab saha temen nyambut damel
 Remen-remen pariwisata kedah emut wekdal, ampun ngantos kebablasen amargi taksih kathah padamelan ingkang nengga saha kedah dipunrampungaken.

Musik

Layer 13

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan
Lagu Dolanan
 Lagu-lagu
 Dolanan
Piwulang Budi Pekerti
Lagu Dolanan
 Menthog-menthog
 Praon
 ● Kidang Talun
 Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Kidang Talun

1. Empan Papan
 Gesang menika kedah ngetrepaken kawontenan (miturut wonten jaman kalampahanipun).
2. Ikhlas saha Wantun
 Gadhah patrap narima ing pandum.
3. Sokur dhumateng Gusti saha saged ngregani tiyang sanes
 Sedaya piyantun utawi tiyang gadhah kalangkungan saha kakirangan piyambak-piyambak. Boten wonten piyantun ingkang sampurna. Pramila sampun adigang, adigung, adiguna utawi nginggilaken pangkatipun, kakiyatanipun, saha kapinteranipun.

Musik

Layer 14

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan
Lagu Dolanan
Lagu-lagu Dolanan
Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan
Menthog-menthog Praon
Kidang Talun
Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Ilir-ilir

1. Taqwa saha emut dhumateng Gusti
Ngibadah kanthi temen miturut agaminipun.
2. Sabar saha tawakal
Kangge nggayuh pepinginan ingkang becik saha kamulyan menika kathah pacobanipun utawi pepalangipun.
3. Jujur saha gampil maringi pangapunten dhumateng tiyang sanes
Menawi kebacut tumindak awon enggal nyuwun pangapunten.
4. Tobat
Mumpung taksih wonten wekdal sami tumindaka ingkang sae.
5. Wicaksana
Menawi saged tumindak ingkang sae saged gesang kanthi sekeca.

Musik

Layer 15

Pitedah • Kompetensi • Materi • **Gladhen** **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pitedah Gladhen

1. Kawangsulana pitaken-pitaken menika kanthi milih mawi nge-klik wangsulan ingkang paling leres
2. Menawi wangsulanipun leres badhe pikantuk swara
3. Menawi wangsulanipun lepat badhe pikantuk swara
4. Sabibaripun mangsuli, saged nglajengaken mangsuli pitakenan salajengipun.

Wiwit

Musik


Layer 16

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

19 Gladhen | Soal 1

Jinising tembang reripta gagrak anyar ingkang boten ngginakaken paugeran guru gatra, guru lagu, saha guru wilangan. Nanging saged dipuntembangaken dening bocah-bocah, inggih menika....

- a. Tembang macapat
- b. Campursari
- c. Lagu dolanan
- d. Tembang jawa modern



Musik


Layer 17

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 2

Wonten ing ngandhap menika titikanipun lagu dolanan, inggih menika....

- a. Ngginakaken paugeran guru lagu, guru gatra, guru
- b. Boten kaiket dening paugeran-paugeran tartamtu
- c. Cakepanipun boten gampil lan saged dipunmangertosi
- d. Dipuntembangaken papat-papat



Musik


Layer 18

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 3

Wonten ngandhap menika ingkang kalebet lagu dolanan inggih menika....

- a. Parangtritis
- b. Gambuh
- c. Pocung
- d. Kidang talun



Musik

Layer 19

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

23 Gladhen | Soal 4

Wonten ngandhap menika bedanipun lagu dolanan kalihan tembang macapat ingkang leres, inggih menika....

- a. Tembang dolanan boten ngginakaken paugeran guru gatra, guru wilangan lan guru lagu
- b. Tembang dolanan ngginakaken paugeran guru gatra, guru wilangan lan guru lagu
- c. Tembang dolanan cakepanipun cekak
- d. Tembang dolanan cakepanipun saged narik kawigatosan



Musik


Layer 20

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

27 Gladhen | Soal 5

Lagu dolanan menika boten namung kangge remen-remen kemawon ananging wonten saben lagu dolanan menika wonten

- Piwulang budi pekertinipun
- Piwulang dolananipun
- Nilai kabudayanipun
- Nilai kepribadianipun



Musik

Layer 21

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

27 Gladhen | Soal 6

Suwe ora jamu, jamu godhong tela
 Suwe ra ketemu, ketemu pisan malah gela
 Suwe ora jamu, jamu godhong pace
 Suwe ra ketemu, ketemu pisan saya ngece
 Menapa irah-irahan cakepan lagu wonten ing nginggil menika?

- Ilir-ilir
- Menthog-menthog
- Padhang bulan
- Suwe ora jamu



Musik

Layer 22

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 7

Kajangkepana cakepan lagu dolanan ing ngandhap menika!
 Kidang talun
 si kidang mangan lembanyung

- Mil kethemil mil kethemil, jamune godhong tela
- Mangan kacang talun, mil kethemil mil kethemil
- Jamune godhong tela, suwe ra ketemu
- Kidang talun, mangan kacang talun

Musik

Layer 23

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

28 Gladhen | Soal 8

Adhik jawil mas, jebul wis sore
 Witing kalapa katon ngawe-awe
 Prayogane becik bali wae
 Dene sesuk esuk tumandang nyambut gawe
 Piwulang budi pekerti ingkang saged kapundhut saking lagu
 dolanan wonten ing nginggil inggih menika

- Emut dhumateng padamelan mangke ndalu
- Emut wekdal sampun sonten enggal wangsul lajeng nglampahi padamelan ngenjang enjang
- Wayah sonten wayah kangge nyambut damel
- Dolanan ing wayah sonten

Musik


Layer 24

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

28 Gladhen | Soal 9

Piwulang budi pekerti saking lagu dolanan Menthog-menthog mliginipun wonten cakepan mung lakumu angisin-isini inggih menika

- Menawi isin mlampah kemawon
- Ampun mlampah menawi isin
- Ampun ngantos tumindak (awon) ingkang ngisin-isini
- Ndamel tiyang sanes isin



Musik


Layer 25

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

25 Gladhen | Soal 10

Dasanamanipun tembung "becik,sumilir" inggih menika

- Sae, silir
- Ala, angin
- Sae, ngalir
- Awon, silir



Musik



Layer 26

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 11

Kajangkepana cakepan lagu dolanan menika...
 Tikus Pithi
 Cit-cit cuit cit-cit cuit

- Duwe anak siji, si tikus mangan lembayung
- Saka tanah plembang, maju perang wani mati
- Duwe anak siji, maju perang wani mati
- Duwe anak pithi, maju perang wani mati



Layer 27

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 12

Enak-enak ngorok ana kandhang wae
 Tembung ngorok wonten cakepan lagu dolanan menika
 sami kalihan....

- Turu
- Ngendhog
- Ndhekem
- Mangan


Layer 28

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

23 Gladhen | Soal 13

Dipunmirengaken kanthi patitis, irah-irahanipun lagu dolanan menika

- Tikus Pinthi
- Lir-Ilir
- Jamuran
- Gundhul Pacul



Musik


Layer 29

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

24 Gladhen | Soal 14

Kajangkepana cakepan lagu dolanan menika...
Gajah Belang
Nuk legenuk nuk legenuk

- Nduwe anak belang, Si gajah meh padha gunung
- Nduwe anak belang, Gedhene meh padha gunung
- Saka tanah Plembang, Gedhene meh padha gunung
- Saka tanah Plembang, Gedhene kaya gunung



Musik



Layer 30

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

15 Gladhen | Soal 15

Dipunmirengaken kanthi patitis, menapa irah-irahanipun lagu dolanan menika

- a. Jamuran
- b. Cublak-cublak Suweng
- c. Padhang Wulan
- d. Suwe Ora Jamu



Layer 31

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

20 Gladhen | Soal 16

Wonten lagu dolanan Kidang Talun wonten piwulang budi pekertipun ampun ngantos Adigang, Adigung, Adiguna. Tegesipun inggih menika

- a. Nginggilaken pangkat, kakiyatan, saha kapinteran
- b. Ngasoraken pangkat, kakiyatan, saha kapinteran
- c. Nginggilaken ingkang sae-sae
- d. Nginggilaken bobotipun

Layer 32

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

28 Gladhen | Soal 17

Suwe ora jamu,
Jamu godhong lumbu,
Suwe ora ketemu,
.....
Candhkipun lagu dolanan suwe ora jamu menika ingkang trep inggih menika

- Ketemu pisan gawe gela
- Ora ketemu dadi gela
- Ketemu namung pisan
- Ketemu pisan tambah ayu

Musik

Layer 33

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 18

Lunyu-lunyu penekna, kanggo masuh dodotira.
Dasanamanipun tembung "masuh" inggih menika

- Adus
- Ngumbah, wasuh
- Ngresiki
- Ndondomi

Musik



Layer 34

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 19

Piwulang budi pekerti saking lagu dolanan Ilir-ilir mliginipun saking cakepan mumpung padhang rembulane, mumpung jembar kalangane, inggih menika

- Mumpung wekdal taksih ndalu
- Mumpung taksih jembar kalangane
- Mumpung taksih wonten wekdal sami tumindaka ingkang sae
- Mumpung taksih padhang rembulane

Layer 35

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal



26 Gladhen | Soal 20

Kagatosna cakepan lagu dolanan wonten ngandhap menika!

Yo ge gethok,
Jamur apa, yo ge gethok
Jamur gajih mbejijik sak ara-ara

Irah-irahanipun lagu dolanan ingkang trep kalihan cakepan wonten nginggil inggih menika

- Cublak-cublak Suweng
- Lir-ilir
- Jamur-jamur
- Jamuran

Layer 36

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** **Glosarium** • Kapustakan • Profil • Medal



Cacahing Skor

Cacahing soal = 20

Wangsulan leres = 20

Persentase = 100%

Panjenengan pikantuk biji

100

Dipunambali

Musik

Layer 37

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** **Glosarium** • Kapustakan • Profil • Medal



Glosarium

Adigang	: Ngendel-endelake anggone rosa (kuwat, kuwasa)
Adiguna	: Ngendel-endelake kapinterane
Adigung	: Ngendel-endelake kaluhurane
Becik	: Sae, ora ana cacate, utama (bebuden, kalakuane)
Dodot	: Jarit amba sarta dawa (dianggo priyayi yen pasonanan)
Gisik	: Pawedhen (dolanane wedhi) ing pinggir segara
Gliyak	: Lumaku alon nanging terus tumandang
Ijo royo-royo	: Ijo enom sumringah
Ilir-ilir	: Tangia-tangia
Jemu	: Bosen

Musik

Layer 38

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** **Glosarium** • Kapustakan • Profil • Medal

Glosarium

Jlumatana : Dondomana jarit sing suwek
 Kumitir : Kumlebet geter (gendera kanginan)
 Lembayung : Godhong kacang lanjaran
 Masuh : Ngumbah, wasuh
 Pitutur : Pinulang kabecikan, pepeling supaya ora nindakake kang ora pantes.
 Prayogane : apike, pantese (dienggo, ditindakake)
 Rina : Wayah awan
 Seba : Sonan, ngadhep ingarsane priyayi gedhe (para luhur)
 Sengguh : Dhiri, ora sumlondhok
 Sumilir : Angin, silir



Musik

Layer 39

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** **Glosarium** • **Kapustakan** • Profil • Medal

Kapustakaan

Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta: Dintenpora.

Jatirahayu, Warik dan Suwarna P. 2002. Puspa Sumekar Budi Peterti ing Lagu Dolanan Anak. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.

Kusnadi. 1999. Diklat Kuliah Pengantar Apresiasi Tembang Jawa. Yogyakarta: Program Pendidikan Seni Tari. FBS. UNY.

Poernadarminta, WJS. 1989. Baesastra Djawa. Djakarta/ Batavia: JB Wotres-Groningen.

Purnadi, 2010. Diklat Seni Tembang I. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Daerah. FBS. UNY.

Suwardi, Endraswara. 2008. Budi Peterti Jawa Twitunan Luhur Budaya Adiluhung. Yogyakarta: Gelombang Pasang.

2009. Twitunan Tembang Jawa. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.

Widodo, Sri. 2001. Gending-gending Dolanan. Surakarta: CV. Cendrawasih.



Musik

Layer 40

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN** Lagu Dolanan **Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal**

Biodata Pangripta

Nama : Tri Ari Hardiyanti
 Nim : 09205211067
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
 Tempat, tanggal lahir : Temanggung, 11 Januari 1991
 Alamat : Sawahan, Mojotengah, Kedu, Temanggung
 No HP : 08572985571

Biodata Pembimbing I

Nama : Sutrisna Wibawa, M.Pd.
 Nip : 19590901 199601 1 002
 Tempat, tanggal lahir : 1 September 1959
 Alamat : Perum Candi Gebang BB-11, Yogyakarta

Biodata Pembimbing II

Nama : Nurhidayati, M.Hum.
 Nip : 19780610 200112 2 002
 Tempat, tanggal lahir : 10 Juni 1978
 Alamat : Yapah RT 06, RW 02, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman

Profil






Layer 41

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN** Lagu Dolanan **Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal**

Biodata Pangripta

Nama : Tri Ari Hardiyanti
 Nim : 09205211067
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
 Tempat, tanggal lahir : Temanggung, 11 Januari 1991
 Alamat : Sawahan, Mojotengah, Kedu, Temanggung
 No HP : 08572985571

Ngaturaken raos sokur dhumateng:

- Allah SWT anit saking sedaya ridhanipun

Maturnunun dhumateng:

- Bapak saha Ibu ingkang kula tresnani anit sedaya panjurung lan pangestunipun
- Bapak Sutrisna Wibawa, M.Pd saha Ibu Nurhidayati, M.Hum minangka pembimbing stripsi
- Sedaya dosen jurusan Pendidikan Bahasa Daerah UNY
- Sedaya kaluwarga SMP N 1 Ngaglik
- Nyoman Teja Sukmana ingkang sampun nepangaken aplikasi Adobe Flash CSS dhumateng kula
- Mbak Wulan, Yossep, Aana, Furgon, Mbak Inka, saha kanca-kanca angkatan 2009 sanesipun anit sedaya pambiyantunipun

Profil



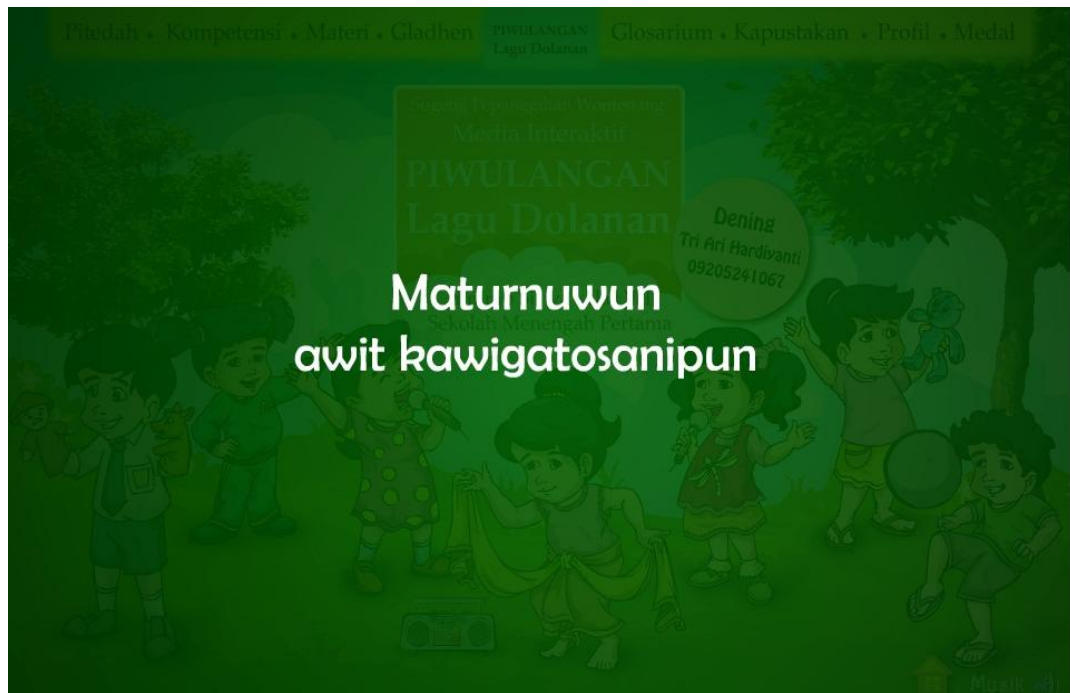

Layer 42



Layer 43



Layer 44



Layer 45

BAB V PANUTUP

A. Dudutan

Panaliten ingkang dipunlampahi menika kalebet jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. Panaliten *Research and Development (R&D)* inggih menika panaliten *pengembangan* kanthi cara-cara tartamtu satemah saged ngasilaken satunggal *produk*. *Produk* ingkang dipunasilaken inggih menika *media* piwulangan kanthi awujud CD (*Compact Disk*). Materinipun inggih menika lagu dolanan. Wondene anggenipun damel *media* piwulangan lagu dolanan menika ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5* kanthi nglampahi *tahap-tahap* damelipun. *Tahap-tahap* ingkang kedah dipunlampahi inggih menika *tahap* nganalisis, *tahap desain media*, *tahap damel media*, *tahap validasi* saha *ujicoba*, saha asiling *produk media*. *Media* piwulangan menika saged dipunginakaken minangka sarana wonten ing salebeting proses pasinaon kanthi ngginakaken *teknologi* komputer.

Kualitas media piwulangan lagu dolanan menika sampun dipunuji sarta dipunsarujuki layak dipunginakaken wonten ing proses pasinaon. Biji *kualitas media* adhedhasar *validasi* dosen ahli materi pikantuk rata-rata *prosentase* 90% kagolong kategori sae sanget, *validasi* dosen ahli *media* pikantuk 83% kagolong kategori sae sanget. *Kualitas media* miturut pamanggih guru basa Jawi kagolong kategori sae sanget inggih menika pikantuk rata-rata *prosentase* 84%. Adhedhasar asiling pamanggih siswa pikantuk rata-rata *prosentase* 89% kagolong kategori sarujuk sanget. Kategori kasebut

nedahaken bilih siswa sarujuk sanget tumrap panganggenipun *media* piwulangan *interaktif* lagu dolanan wonten ing proses pasinaon.

Rata-rata *prosentase* biji *kualitas media* adhedhasar *validasi* dening dosen ahli materi, *validasi* dosen ahli *media*, biji saking guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa kelas VIIE SMP N 1 Ngaglik pikantuk 86% kagolong kategori sae sanget. *Media* piwulangan lagu dolanan menika saged dipunginakaken minangka sarana wonten ing salebeting proses pasinaon saha saged dipunginakaken sarana sinau siswa kanthi mandhiri wonten griya.

Adhedhasar asiling *evaluasi kualitas media* piwulangan lagu dolanan dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi saha pamanggih siswa pramila saged dipunpikantuk asiling *tampilan produk media interaktif* piwulangan lagu dolanan. Pamrayogi-pamrayogi menika dipundadosaken dhasar kangge *revisi media* satemah saged ngasilaken *media* ingkang sae, saged narik kawigatosan siswa, saha kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa langkung gampil anggenipun mangertosi materi piwulangan lagu dolanan. Bab menika saged dipunpirsani saking asiling *evaluasi* siswa. *Prosentase* siswa ingkang bijnipun ≥ 75 utawi saged nggayuh standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ingkang sampun dipuntemtokaken sekolah inggih menika 83%. Wondene ingkang boten saged nggayuh standar KKM menika namung 17%.

B. Implikasi

Pengembangan media piwulangan lagu dolanan menika saged dipunginakaken minangka *media interaktif* mawi *aplikasi Adobe Flash CS5*.

Media interaktif piwulangan lagu dolanan menika minangka sarana kangge mindhakaken kaprigelan siswa nyekaraken lagu dolanan kanthi sae, satemah saged nggayuh ancasing pasinaon ingkang dipunkajengaken.

Media piwulangan ingkang dipundamel menika adhedhasar asiling *validasi* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa kelas VII pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae sanget. Cacahipun komputer ingkang winates menika boten dados pepalang tumrap panganggenipun *media* piwulangan lagu dolanan. *Media* menika saged dipunginakaken kanthi cara *klasikal* wonten kelas mawi nyentrongaken *media* ngginakaken LCD (*Liquid Crystal Display*), sarta saged dipunginakaken siswa kangge sinau lagu dolanan kanthi cara mandhiri wonten griya.

C. Pamrayogi

Adhedhasar dudutan wonten nginggil, pamrayoginipun inggih menika.

1. Panaliti sanesipun saged damel *media* piwulangan ing materi lagu dolanan utawi sanesipun kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash versi* salajengipun, satemah saged ngasilaken *media* ingkang langkung sae, *kreatif*, lan *inovatif*.
2. Guru saged ngginakaken *media* piwulangan trep kaliyan ancasing pasinaon. Caranipun ngginakaken *media* menika ugi kedah dipunjumbuhaken kaliyan jinis saha *karakteristik media* ingkang dipunginakaken. Kanthi mekaten *media* menika saged dipunraosaken paedahipun, sarta saged damel siswa boten ngraosaken bosen dhateng materi piwulangan.

3. Siswa saged ngginakaken *media* piwulangan menika kangge sinau materi sarta gladhen nyekaraken lagu dolanan kanthi mandhiri wonten griya.

KAPUSTAKAN

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Brown, James. W., Lewis, Richard. B., and Fred F. Harclerod. 1983. *Av Instruction Technology, Media, and Methods*. United States of America: Mc Graw- Hill Book Company.
- Budi, Ronald. 2011. *Having Fun with Adobe Flash Professional CS5*. Yogyakarta: PT Skripta Media Creative.
- Chandra. 2011. *Flash CS5 untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Chandra Wisnuaji Prabowo. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Sesorah dengan Aplikasi Adobe Flash CS5 untuk Siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama*. FBS. UNY.
- Darusuprpto. 1990. *Ajaran Moral dalam Susastra Suluk*. Jakarta: Depdikbud.
- Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. 2010. *Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Muatan Loal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/ MTS)*. Yogyakarta: Dinpenpora.
- Djamarah, S.Bahri dan Zain Aswan. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Endraswara, Suwardi 2008. *Budi Pekerti Jawa Tuntunan Luhur Budaya Adiluhung*. Yogyakarta: Gelombang Pasang.
- _____. 2009. *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.
- Heni A. Puspitosari. 2010. *Membangun Website Interaktif dengan Adobe Creative Suite 5 Tingkat Dasar*. Yogyakarta: PT. Skripta Media Creative.
- Herawati, Nanik. 2010. *Kesenian Tradisional Jawa*. Klaten: Saka Mitra Kompetensi.
- Jatirahayu, Warih dan Suwarna Pringgawidagda. 2002. *Puspa Sumekar Budi Pekerti ing Lagu Dolanan Anak*. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.
- Kattsoff, Louis. O. 1986. *Pengantar Filsafat (Terj. Soejono Soemardjono)*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

- Ki Yasawidagda dan Ki Hadiwijana. 1954. *Sasana Sastra*. Yogyakarta: Dwidaya.
- Kusnadi. 1999. *Diktat Kuliah Pengantar Apresiasi Tembang Jawa*. Yogyakarta: Program Pendidikan Seni Tari. FBS. UNY.
- Mardiatmadja, B.S. 1986. *Tantangan Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Meliana Wijayanti. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Tilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS5 untuk Siswa SMP kelas VIII*. FBS. UNY.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Poerwadarminta, WJS. 1939. *Baoesastra Djawa*. Djakarta/ Batavia: JB Woltres- Groningen.
- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Andi.
- Prawiradisastra, Sadjijo, dkk. 1993. *Lagu Dolanan*. Semarang.
- Purwadi, 2010. *Diktat Seni Tembang I*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Daerah. FBS. UNY.
- Sugiyono. 1992. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2007. *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umi Haryati. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8*. FBS. UNY.
- Wahana Komputer. 2011. *Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Andi.
- Widodo, Sri. 2001. *Gending-Gending Dolanan*. Surakarta: CV. Cendrawasih.

LAMPIRAN

Lampiran 1

- 1. Kurikulum**
- 2. Silabus Piwulangan Basa Jawi**
- 3. *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)***
- 4. Lampiran Buku LKS SMP Kelas VII**

BAB II

STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa SMP/MTs adalah sebagai berikut :

KELAS VII, SEMESTER GASAL

STANDAR KOMPETENSI		KOMPETENSI DASAR	
	MENYIMAK		
1	Memahami wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa.	1.1	Menanggapi geguritan tradisi gotong royong di lingkungan tempat tinggal.
		1.2	Menanggapi geguritan tradisi gotong royong di lingkungan sekolah.
		1.3	Menanggapi parikan.
		1.4	Menanggapi cangkriman.
	BERBICARA		
2	Mengungkapkan gagasan ragam wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa.	2.1	Bercerita pengalaman bergotong royong di lingkungan tempat tinggal sesuai dengan unggah-ungguh berbentuk geguritan.
		2.2	Bercerita pengalaman bergotong royong di lingkungan sekolah sesuai dengan unggah-ungguh berbentuk geguritan.
		2.3	Menanggapi tradisi gotong royong di lingkungan sekolah dalam bentuk pembacaan geguritan.
		2.4	Melakukan tembang Asmaradana.
		2.5	Mengungkapkan dan menanggapi parikan
		2.6	Mengungkapkan dan menanggapi cangkriman.
	MEMBACA		
3	Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa.	3.1	Membaca geguritan tradisi gotong royong di lingkungan tempat tinggal.
		3.2	Membaca geguritan tradisi gotong royong di lingkungan sekolah.
		3.3	Membaca dan menanggapi cangkriman.
		3.4	Membaca dan menanggapi parikan.
		3.5	Melakukan tembang dolanan.
	MENULIS		
4	Mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa.	4.1	Menulis cerita atau pengalaman bergotong royong di lingkungan tempat tinggal dalam bentuk geguritan.

SILABUS

Nama Sekolah : SMP N 1 Ngaglik
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas : VII
 Semester : Gasal
 Kompetensi : Membaca
 Standar Kompetensi : 3. Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok / Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Contoh soal	Alokasi waktu	Sumber Belajar
3.	3.5 Melagukan lagu dolanan	Lagu Dolanan	<ul style="list-style-type: none"> - Secara klasikal siswa melihat tampilan lagu dolanan dengan media interaktif lagu dolanan - Secara berkelompok siswa mendeskripsikan pengertian lagu dolanan - Secara individu siswa menyebutkan macam-macam lagu dolanan - Secara bersama-sama siswa melagukan lagu dolanan - Secara individu siswa mencari kosakata yang belum dimengerti pada lagu dolanan - Secara individu siswa 	3.5.1 Siswa dapat melagukan lagu dolanan Menthog-menthog dengan benar 3.5.2 Siswa dapat melagukan lagu dolanan Praon dengan benar 3.5.3 Siswa dapat melagukan lagu dolanan Kidang Talun dengan benar 3.5.4 Siswa dapat melagukan lagu dolanan Ilir-ilir dengan benar 3.5.5 Siswa dapat menganalisis	Lisan Tertulis Praktek	Sebutna piwulang budi pekerti sing ana ing lagu dolanan! Lagu dolanan iku tembangn a ana ngarep kelas!	2 x 40 menit	Kaloka basa, LKS, Puspa Sumekar Budi Pekerti ing Lagu Dolanan Anak

			<p>menganalisis kosakata sulit pada lagu dolanan</p> <ul style="list-style-type: none">- Secara individu siswa menganalisis isi lagu dolanan- Secara individu siswa melagukan lagu dolanan dengan titilaras yang benar- Secara individu siswa menganalisis piwulang budi pekerti yang terdapat pada lagu dolanan	<p>piwulang budi pekerti yang terdapat pada lagu dolanan</p> <p>Menthog-menthog, Praon, Kidang Talun, dan Ilir-ilir.</p>				
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP Negeri 1 Ngaglik
Piwulangan	: Basa Jawi
Kelas/ Semester	: VII / 1
Wekdal	: 2 x 40 menit
Standar Kompetensi	: 3. <i>Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa</i>
Kompetensi Dasar	: 3.3. <i>Melagukan lagu dolanan</i>
Indikator	: 3.3.1. Nyekaraken lagu dolanan Menthog-menthog kanthi sae 3.3.2. Nyekaraken lagu dolanan Praon kanthi sae 3.3.3. Nyekaraken lagu dolanan Kidang Talun kanthi sae 3.3.4. Nyekaraken lagu dolanan Ilir-ilir kanthi sae 3.3.5. Mangertosi piwulang budi pekerti ingkang wonten ing lagu dolanan Menthog-menthog, Praon, Kidang Talun, saha Ilir-ilir.

1. Ancasing Pasinaon

- a. Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Menthog-menthog kanthi sae
- b. Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Praon kanthi sae
- c. Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Kidang Talun kanthi sae
- d. Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Ilir-ilir kanthi sae
- e. Siswa saged mangertosi piwulang budi pekerti ingkang wonten ing lagu dolanan Menthog-menthog, Praon, Kidang Talun, saha Ilir-ilir.

2. Materi Piwulangan

A. Pangertosan Lagu dolanan

- Lagu dolanan inggih menika satunggaling jinis lelagon. Lelagon menika gadhah aturan ingkang bebas (*manasuka*). *Manasuka* tegesipun bebas (paugeran-paugeranipun boten ngiket) (Endraswara, 2009:17)
- Lagu dolanan inggih menika lagu-lagu ingkang dipunginakaken wonten ing dolanan lare-lare. Sakmenika pola-pola lagu dolanan menika dados gendhing-gendhing kreasi enggal ingkang maneka warni. (Kusnadi, 1999:10)
- Dados, **lagu dolanan** menika jinising lagu Jawa boten kaiket dening paugeran-paugeran tartamtu, lagu dolanan menika dipunginakaken wonten ing dolanan lare-lare sarta saged dipunlagokaken kanthi maneka warni *versinipun*.

B. Lagu-Lagu Dolanan

Lagu dolanan menika kathah jinispun, wonten ngandhap menika kalebet tuladha lagu dolanan:

1) Menthog-Menthog (Pelog Pathet Nem)

. . 6 6 6 6 6 3 5 5 3 6 6
Menthog menthog tak kan- dha- ni
. . 2 3 1 2 6 5 3 6 . 6 3 2 1 6 5
Mung la- ku- mu a- ngi sin i- sin- i
. 5 5 2 3 5 5 3 6 6 6 6 5 3 5 6 5 5
Lha mbok a- ja nge tok a- na kan-dhang wa- e
. 2 5 2 3 5 5 3 6 6 6 6 5 3 5 6 5 5
E- nak e- nak ngo rok o- ra nyam-but ga- we
. . 2 2 . 2 2 . . 2 3 5 5 6 6

Menthog menthog mung la- ku- mu
 . $\dot{2}\dot{3}$ $\dot{1}\dot{2}$ $\underline{6\ 5\ 3\ 6}$. $\dot{6}$. $\dot{5}$. $\dot{3}$. $\dot{2}$
 Me- gal me gol ga we gu yu

(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:41)

2) Praon (Pelog Pathet Nem)

$\overline{5\ 5}$ $\overline{5\ 5}$ $\overline{5\ 5}$ $\overline{1\ 5}$ 5
 Yo kan- ca neng gi- sik gemb- ra
 • $\overline{5\ 6}$ $\overline{5\ 3}$ 2 5 $\overline{3\ 5}$ $\overline{3\ 2}$ 1
 Ale- rab le- rab ba- nyu- ne se- ga- ra
 $\overline{5\ 5}$ $\overline{5\ 5}$ $\overline{5\ 5}$ $\overline{1\ 5}$ 5
 a- nggliyak numpak prahu la- yar
 • $\overline{5\ 5}$ $\overline{5\ 3}$ 2 5 $\overline{3\ 5}$ $\overline{3\ 2}$ 1
 Ing di- na minggu keh pa- ri- wi- sa- ta
 7 $\dot{1}$ $\overline{2\ 2}$ 5 $\overline{6\ 1}$ $\dot{1}$
 a- lon pra- u- ne wus nengah
 $\underline{\dot{1}\ \dot{2}}$ $\underline{\dot{1}\ \dot{2}}$ $\underline{\dot{1}\ \dot{2}}$ 5 $\dot{1}$ $\overline{2\ 3}$ $\dot{2}$
 byak byuk byak ba- nyu bi- ne- lah
 • $\dot{3}$ $\overline{2\ 3}$ $\overline{2\ 3}$ $\dot{2}$ $\dot{1}$ $\overline{1\ 1}$ $\overline{2\ 2}$ $\dot{1}$
 o- ra je- mu je- mu ka- ro me- sem ngguyu
 $\dot{1}$ $\overline{2\ 7}$ $\dot{1}$ $\overline{2\ 7}$ $\dot{1}$ $\overline{2\ 7}$ $\dot{1}$
 ngi- lang- a- ke ra- sa lungkrah le- su
 $\dot{1}$ $\overline{1\ 1}$ $\overline{5\ 6}$ • $\overline{4\ 5}$ $\overline{6\ 4}$ 5
 a- dhik nja- wil mas je- bul wis so- re
 • $\overline{5\ 6}$ $\overline{5\ 3}$ 2 5 • $\overline{3\ 5}$ $\overline{3\ 2}$ 1
 witing ka- la- pa ka- ton nga- we- a- we

2 3 1 2 3 1 2 3 3 1 2
 pra- yo- ga- ne be- cik ba- li wa- e
 6 6 6 5 6 1 2 3 1 5 6 4 5
 de- ne se- suk e- suk tuman- dang nyambut ga- we

(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:45)

3) Kidang Talun (Slendro Pathet Manyura)

. 1 2 6 . 3 3 . 1 1 2 6 . 3 3 .
 Ki- dang ta- lun ma- ngan ka- cang ta- lun
 1 1 2 6 1 1 2 6 2 1 6 3 6 5 3 2 .
 Mil ke- the- mil mil ke- the- mil si ki- dang mangan lembayung
 . 1 2 6 . 3 3 . 1 1 2 6 . 3 3 .
 Ti- kus pi- thi du- we a- nak si- ji
 1 1 2 6 1 1 2 6 2 1 6 3 6 5 3 2 .
 cit cit- cu- it cit cit cu- it ma ju pe rang wani ma- ti
 . 1 2 6 . 3 3 . 1 1 2 6 . 3 3 .
 Ga- jah be- lang sa- ka ta- nah Plembang
 1 1 2 6 1 1 2 6 2 1 6 3 6 5 3 2 .
 Nuk le-ge-nuk nuk- le- ge-nuk ge-dhe-ne meh pa- dha gu-nung
 (Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:33)

4) Ilir-Ilir (Slendro Pathet Sanga)

5 5 5 6 1 5 5 5 6 1 5 5 2 3 5 5 3
 I- lir i- lir i- lir i- lir tan- dur-e wus su- mirip
 2 2 2 2 2 5 5 3 1 1 3 2 1 6 16 5

Tak i-jo ro- yo ro- yo tak sengguh te-man-ten anyar
5 5 5 6 i 5 5 5 6 i 5 5 2 3 5 5 3
Bo-cah angon bo-cah angon pe- nek-na blimbing kuwi
2 2 2 2 2 5 5 3 1 1 3 2 1 6 16 5
Lunyu lunyu pe- nek-na kanggo masuh do-dot- i- ra
5 5 5 6 i 5 5 5 6 i 5 5 2 2 3 5 5 3
Do-dot- i- ra do-dot- i- ra ku-mi- tir be- dhahing pinggir
2 2 2 2 2 2 5 5 3 1 1 3 2 1 6 16 5
Dondomana jlumat- a- na kanggo se- ba mengko so- re
1 6 1 2 1 6 1 5 1 6 1 2 1 6 1 5
Mumpung padhang rembulane mumpung jembar kala- nga- ne
5 6 .i 5 32 3 . 5 13 2 .1
Ya su- rak- a- su- rak
5 6 .i 5 32 3 . 5 16 5
Ya su- rak- a- ho- re

(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:21)

C. Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Lagu dolanan menika boten namung kangge suka-suka kemawon, nanging wonten salebeting lagu dolanan menika ngemu piwulang budi pekertinipun. Wondene andharan piwulang budi pekerti ing lagu dolanan kados mekaten.

a) Piwulang budi pekerti ingkang wonten lagu dolanan Menthog-menthog

1. Guyub rukun kalihan sasama

Saged paring pitutur ingkang sae dhumateng sasama utawi tiyang sanes.

2. Isin, empan papan, saha sopan santun

Sampun ngantos tumindak (awon) ingkang ngisin-isini.

3. Sregep sarta tanggel jawab minangka siswa

Ampun kesed, boten purun nglampahi pakaryan, remen tilem.

b) Piwulang budi pekerti ingkang wonten lagu dolanan Praon

1. Ngirit

Pariwisata kangge ngremenaken manah menika prelu, boten namung nyambut damel kemawon. Sinaosa pariwisata utawi *rekreasi* boten kedah kesah wonten pinggiring segara. Pariwisata utawi remen-remen kangge selingan nyambut damel, pramila ingkang samadya kemawon.

2. Sokur dhumateng Gusti

Muji dhumateng panguwaosanipun Gusti (Kaendahanipun segara).

3. Tanggel jawab

Remen-remen pariwisata kedah emut wekdal, ampun ngantos kebablasen amargi taksih kathah padamelan ingkang nengga saha kedah dipunrampungaken.

c) Piwulang budi pekerti ingkang wonten lagu dolanan Kidang Talun

1. Empan Papan

Gesang menika kedah ngetrepaken kawontenan (miturut wonten jaman kalampahanipun).

2. Ikhlas saha Wantun

Gadhah patrap narima ing pandum.

3. Sokur dhumateng Gusti saha saged ngregani tiyang sanes

Sedaya piyantun utawi tiyang gadhah kalangkungan saha kakirangan piyambak-piyambak. Boten wonten piyantun ingkang sampurna. Pramila sampun adigang, adigung, adiguna utawi nginggilaken pangkatipun, kakiyatanipun, saha kapinteranipun.

d) Piwulang budi pekerti ingkang wonten lagu dolanan Ilir-ilir

1. Taqwa saha emut dhumateng Gusti

Ngibadah kanthi temen miturut agaminipun.

2. Sabar saha tawakal

Kangge nggayuh pepinginan ingkang becik saha kamulyan menika kathah pacobanipun utawi pepalangipun.

3. Jujur saha gampil maringi pangapunten dhumateng tiyang sanes
Menawi kebacut tumindak awon enggal nyuwun pangapunten.

4. Tobat

Mumpung taksih wonten wekdal sami tumindaka ingkang sae.

5. Wicaksana

Menawi saged tumindak ingkang sae saged gesang kanthi sekeca.

3. *Metode* Piwulangan

- a. *Diskusi*
- b. *Penugasan*
- c. *Tanya Jawab*

4. *Media*, Piranti saha Sumber Pasinaon

- a. *Media* : *Media Interaktif* piwulangan Lagu Dolanan
kanthi ngginakaken aplikasi Adobe Flash CS5
- b. Piranti : Laptop, LCD
- c. Sumber :

Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. *Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinpenpora.

Jatirahayu, Warih dan Suwarna Pringgawidagda. 2002. *Puspa Sumekar Budi Pekerti ing Lagu Dolanan Anak*. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.

Kusnadi. 1999. *Diktat Kuliah Pengantar Apresiasi Tembang Jawa*. Yogyakarta: Program Pendidikan Seni Tari. FBS. UNY.

Poerwadarminta, WJS. 1939. *Baoesastra Djawa*. Djakarta/ Batavia: JB Woltres- Groningen.

Purwadi, 2010. *Diktat Seni Tembang I*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Daerah. FBS. UNY.

Suwardi, Endraswara. 2008. *Budi Pekerti Jawa Tuntunan Luhur Budaya Adiluhung*. Yogyakarta: Gelombang Pasang.

_____. 2009. *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.

Widodo, Sri. 2001. *Gending-gending Dolanan*. Surakarta: CV. Cendrawasih.

5. Lampahing Piwulangan

a. Pambuka

- 1) Guru miwiti pasinaon kanthi dedonga sesarengan
- 2) Guru maringi pitakenan-pitakenan dhumateng peserta didik kangge nuju materi piwulangan
- 3) Peserta didik mangsuli pitakenan saking guru

b. Inti

Eksplorasi

- 1) Guru ngandharaken materi babagan lagu dolanan

Elaborasi

- 2) Siswa nyekaraken lagu dolanan kanthi sesarengan
- 3) Siswa sareng-sareng nganalisis piwulang budi pekerti ingkang wonten ing lagu dolanan

Konfirmasi

- 4) Siswa dipunbiyantu guru ngoreksi asiling *analisis* babagan piwulang budi pekerti ingkang wonten ing lagu dolanan

c. Panutup

- 1) Siswa dipunbiyantu guru damel dudutan babagan andharan lagu dolanan
- 2) Siswa dipunparingi gladhen wonten griya pados tuladha-tuladha lagu dolanan sanesipun tuladha lagu dolanan ingkang sampun

dipunandharaken dening guru saha padosi piwulang budi pekertinipun
lagu dolanan menika

3) Guru mungkasi pasinaon kanthi dedonga sesarengan

6. *Evaluasi*

- a. Teknik *evaluasi* : lisan saha kaserat
- b. Tugas Mandhiri : *Praktek*

III. MEMBACA



Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa	Melakukan tembang dolanan	Melakukan tembang menthok-menthok.

A. Tembang Dolanan

Coba tembang iki semaken banjur tembangna !

Menthog-menthog dak kandhani,

Mung rupamu angisin-isini,

Bokya aja ngetok ana kandhang wae,

Enak turu ngorok ora nyambut gawe,

Menthog-menthog mung lakumu megal megol gawe guyu

B. Wangsulana !

Wangsulana sing pratitis!

1. Tembang mau nyritakake sapa ?

Wangsulana : _____

2. Genea kok dheweke perlu dikandhani ?

Wangsulana : _____

3. Apa sebabe menthog kok ora oleh metu saka kandhang ?

Wangsulana : _____

4. Apa sebabe menthog lakune marahi gawe guyu ?

Wangsulana : _____

5. Sejatine tembang menthog-menthog iku sindiran, kira-kira wong kepiye sing disindir ?

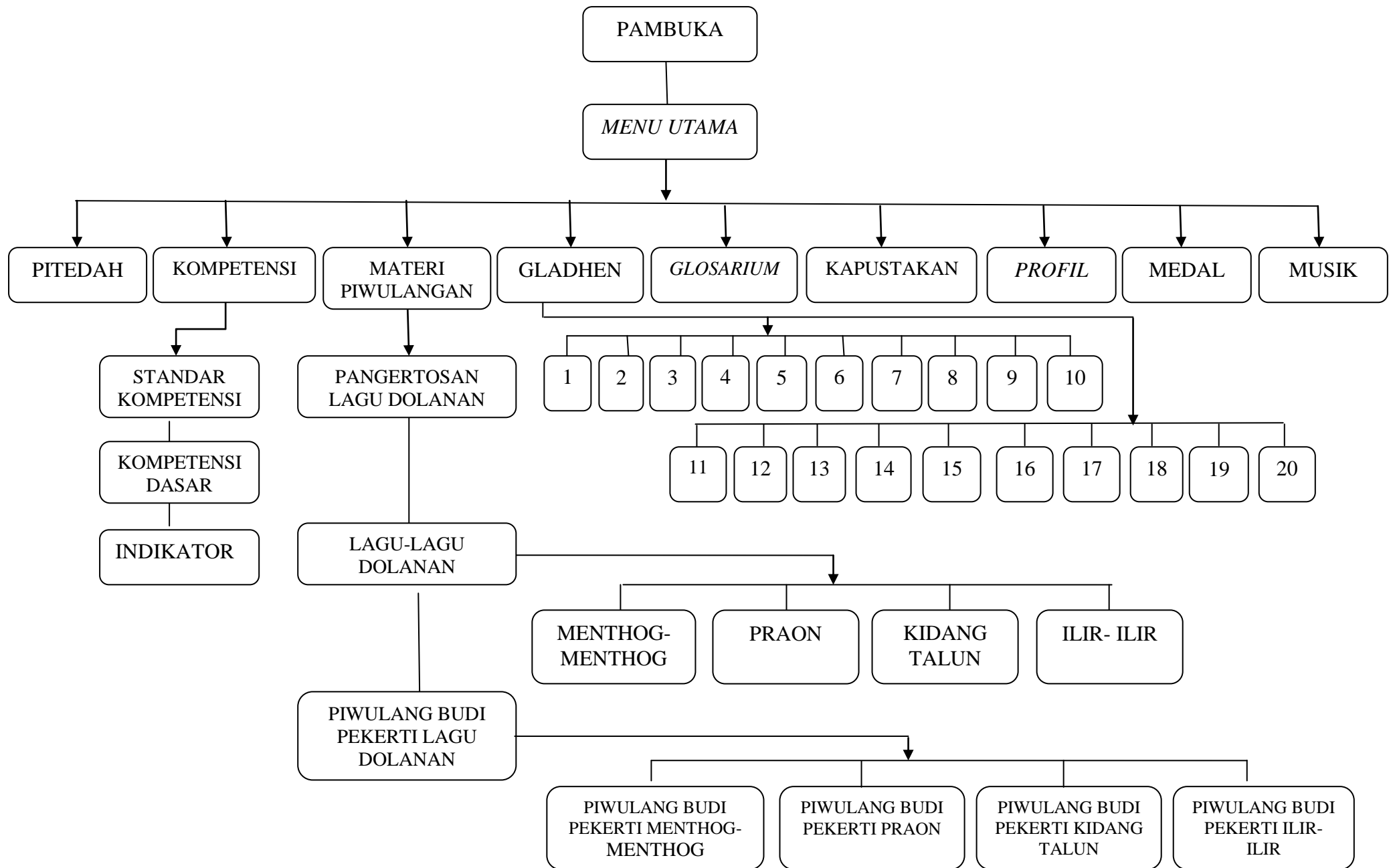
Wangsulana : _____





Lampiran 2

- 1. *Flowchart Media Interaktif* Piwulangan Lagu Dolanan**
- 2. *Naskah Media Interaktif* Piwulangan Lagu Dolanan**
- 3. *Cara Panganggenipun Media***
- 4. *Layout Media* Piwulangan Lagu Dolanan**



FLOWCHART MEDIA PIWULANGAN LAGU DOLANAN



**NASKAH MEDIA INTERAKTIF PIWULANGAN LAGU DOLANAN KANTHI APLIKASI
ADOBE FLASH CS5**

SLIDE	KOMPONEN	NASKAH
1	Pambuka	<p style="text-align: center;">Sugeng Pepanggihan Wonten ing <i>Media Interaktif</i> Piwulangan Lagu Dolanan tumrap Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama</p> <p style="text-align: center;">Dening: Tri Ari Hardiyanti 09205241067</p>
2	Menu utama	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pitedah ▪ Kompetensi ▪ Materi Piwulangan ▪ Gladhen ▪ Glosarium ▪ Kapustakan ▪ Profil ▪ Medal ▪ Musik
3	Pitedah Panganggenipun	<p>Pitedah Penganggenipun Media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kagatosna <i>media</i> piwulangan kanthi premati 2. Panjenengan saged milih menu ingkang panjenengan kersakaken kanthi <i>ngeklik</i> tombol ingkang sampun cumawis 3. Menawi badhe mirengaken utawi mejahi lagu iringan saged dipunklik tombol  4. Katrangan tombol ingkang dipunginakaken inggih menika:  : Kalajengaken dhateng kaca salajengipun

Tabel Salajengipun

		 : Wangsul wonten ing kaca saderengipun  : Wangsul dhateng <i>menu utama</i>
4	kompetensi	<p>Kompetensi: <i>Membaca</i></p> <p>Standar Kompetensi: 3. Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa</p> <p>Kompetensi Dasar: 3.5. Melagukan lagu dolanan</p> <p>Indikator: 3.5.1 Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Menthog-menthog kanthi sae 3.5.2 Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Praon kanthi sae 3.5.3 Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Kidang Talun kanthi sae 3.5.4 Siswa saged nyekaraken lagu dolanan Ilir-ilir kanthi sae 3.5.5 Siswa saged mangertosi piwulang budi pekerti ingkang wonten ing lagu dolanan Menthog-menthog, Praon, Kidang Talun, saha Ilir-ilir.</p>
5	Materi Piwulangan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pangertosan Lagu Dolanan ▪ Lagu-lagu Dolanan ▪ Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan
6	Materi Pangertosan Lagu Dolanan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lagu dolanan inggih menika satunggaling jinis lelagon. LeLAGON menika gadhah aturan ingkang bebas (<i>manasuka</i>). <i>Manasuka</i> tegesipun bebas (paugeran-paugeranipun boten ngiket) (Endraswara, 2009:17) ➤ Lagu dolanan inggih menika lagu-lagu ingkang dipunginakaken wonten ing dolanan lare-lare. Sakmenika pola-pola lagu dolanan menika dados

Tabel Salajengipun		
		<p>➤ gendhing-gendhing kreasi enggal ingkang maneka warni. (Kusnadi, 1999:10)</p> <p>➤ Dados, lagu dolanan menika jinising lagu Jawa boten kaiket dening paugeran-paugeran tartamtu, lagu dolanan menika dipunginakaken wonten ing dolanan lare-lare sarta saged dipunlagokaken kanthi maneka warni <i>versinipun</i>.</p>
7	Materi Lagu-lagu Dolanan	<p style="text-align: center;">MENTHOG-MENTHOG</p> <p style="text-align: center;">(Pelog Pathet Nem)</p> <p>. . 6 6 6 6 6 3 s.s5 5 3 s6 6 Menthog menthog tak kan- dha- ni . . @ # ! @ 6 5 3 6 . 6 3 2 1 y t Mung la- ku- mu a- ngi sin i- sin- i . 5 5 2 3 5 5 36 6 6 6 5 3 5 6 56 5 Lha mbok a- ja nge tok a- na kan-dhang wa- e . 2 5 2 3 5 5 36 6 6 6 5 3 5 6 56 5 E- nak e- nak ngo rok o- ra nyam-but ga- we . . 2 2 . 2 2 . . 2 3 5 5 6 6 Menthog menthog mung la- ku- mu . @# ! @ 6 5 3 6 . 6 . 5 . 3 . 2 Me- gal me gol ga we gu yu</p> <p style="text-align: right;">(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:41)</p>
8		<p style="text-align: center;">PRAON</p> <p style="text-align: center;">(Pelog Pathet Nem)</p> <p>5s s s5 5s s s5 5s s s5 !s s s5 5 Yo kan- ca neng gi- sik gembi- ra</p>
Tabel Salajengipun		
		<p>Òb5bs6 5s s3 2 5 b b3sb bs5 3s s2 1 Ale- rab le- rab ba- nyu- ne se- ga- ra 5s s s5 5s s s5 5s s s5 !s s s5 5 a- nggliyak numpak prahu la- yar bÒb5bs bs sb5 5s s s3 2 5 b b3sb ss5 3s s s2 1 Ing di- na minggu keh pa- ri- wi- sa- ta 7 ! @s s s@ 5 6s s s! ! a- lon pra- u- ne wus nengah !s s@ !s s@ !s s@ 5 ! @s s s# @ byak byuk byak ba- nyu bi- ne- lah</p>

		<p> Ôs# @s s# @s s# @ ! !s s s! @s s s@ ! o- ra je- mu je- mu ka- ro me- sem ngguyu ! @s s s s7 ! @s s s7 ! @s s s7 ! ngi- lang- a- ke ra- sa lungkrah le- su ! !s s s s! 5s s s6 Ôs s4 5 6s s s4 5 a- dhik nja- wil mas je- bul wis so- re b0b5bs sb6 5s s s3 2 5 b0b b3sb sb bs5 3s s s2 1 witing ka- la- pa ka- ton nga- we- a- we 2 3s s ss1 2 3s s s1 2s s3 3s s s1 2 pra- yo- ga- ne be- cik ba- li wa- e 6 6s s6 5s s s6 ! @s s s# !s s s5 6s s s4 5 de- ne se- suk e- suk tuman- dang nyambut ga- we </p> <p>(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:45)</p>
9		<p>KIDANG TALUN</p> <p>(Slendro Pathet Manyura)</p> <p> . ! @ 6 . 3 3 . ! ! @ 6 . 3 3 . Ki- dang ta- lun ma- ngan ka- cang ta- lun </p>
Tabel Salajengipun		
		<p> ! ! @ 6 ! ! @ 6 @ ! 6 3 6 5 3 2 . Mil ke- the- mil mil ke- the- mil si- ki- dang ma- ngan lem- ba- yung . ! @ 6 . 3 3 . ! ! @ 6 . 3 3 . Ti- kus pi- thi du- we a- nak si- ji ! ! @ 6 ! ! @ 6 @ ! 6 3 6 5 3 2 . cit cit- cu- it cit cit cu- it ma- ju pe- rang wa- ni ma- ti . ! @ 6 . 3 3 . ! ! @ 6 . 3 3 . Ga- jah be- lang sa- ka ta- nah Plembang ! ! @ 6 ! ! @ 6 @ ! 6 3 6 5 3 2 . Nuk le- ge- nuk nuk- le- ge- nuk ge- dhe- ne meh pa- dha gu- nung </p> <p>(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:33)</p>
10		<p>ILIR-ILIR</p> <p>(Slendro Pathet Sanga)</p> <p> 5 5 5 6 ! 5 5 5 6 ! 5 5 2 3 5 5 3 2 I- lir i- lir i- lir i- lir tan- dur- e wis su- mi- lir 2 2 2 2 5 5 3 1 1 3 2 1 y xlsx y t Tak i- jo ro- yo ro- yo tak sengguh te- man- ten a- nyar 5 5 5 6 ! 5 5 5 6 ! 5 5 2 3 5 5 3 2 Bo- cah a- ngon bo- cah a- ngon pe- nek- na blimbing ku- wi 2 2 2 2 5 5 3 1 1 3 2 1 y xlsx y t Lu- nyu lu- nyu pe- nek- na kanggo ma- suh do- dot- i- ra </p>

		<p>5 5 5 6 ! 5 5 5 6 ! 5 5 2 2 3 5 5 3 Do-dot-i- ra do-dot-i- ra ku-mi- tir be- dhahing pinggir 2 2 2 2 5 5 3 1 1 3 2 1 y 1 y t Dom-a-na jlu-mat- a- na kanggo se- ba mengko so- re 1 y 1 2 1 y q t 1 y 1 2 1 y 1 t Mumpung pa-dhang rembu-lan-e mumpung jem-bar kala- nga- ne</p>
Tabel Salajengipun		
		<p>5 6 .s! 5 3s2 3 . 5 1s3 2 .s1 Ya su- rak- a- su- rak 5 6 . ! 5 32 3 . 5 1sy t Ya su- rak- a- ho- re</p> <p>(Jatirahayu, Warih saha Suwarna, 2002:21)</p>
11	Materi Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan	<p>Piwulang budi pekerti ingkang wonten lagu dolanan Menthog-menthog</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guyub rukun kalihan sasama Saged paring pitutur ingkang sae dhumateng sasama utawi tiyang sanes. 2. Isin, empan papan, saha sopan santun Sampun ngantos tumindak (awon) ingkang ngisin-isini. 3. Sregep sarta tanggel jawab minangka siswa Ampun kesed, boten purun nglampahi pakaryan, remen tilem.
12		<p>Piwulang budi pekerti ingkang wonten lagu dolanan Praon</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ngirit Pariwisata kangge ngremenaken manah menika prelu, boten namung nyambut damel kemawon. Sinaosa pariwisata utawi <i>rekreasi</i> boten kedah kesah wonten pinggiring segara. Pariwisata utawi remen-remen kangge selingan nyambut damel, pramila ingkang samadya kemawon. 2. Sokur dhumateng Gusti Muji dhumateng panguwaosanipun Gusti (Kaendahanipun segara). 3. Tanggel jawab Remen-remen pariwisata kedah emut wekdal, ampun ngantos kebablasen amargi taksih kathah padamelan ingkang nengga saha kedah dipunrampungaken.
13		<p>Piwulang budi pekerti ingkang wonten lagu dolanan Kidang Talun</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Empan Papan Gesang menika kedah ngetrepaken kawontenan (miturut

		<p>wonten jaman kalampahanipun).</p> <p>2. Ikhlas saha Wantun Gadhah patrap narima ing pandum.</p>
Tabel Salajengipun		
		<p>3. Sokur dhumateng Gusti saha saged ngregani tiyang sanes Sedaya piyantun utawi tiyang gadhah kalangkungan saha kakirangan piyambak-piyambak. Boten wonten piyantun ingkang sampurna. Pramila sampun adigang, adigung, adiguna utawi nginggilaken pangkatipun, kakiyatanipun, saha kapinteranipun.</p>
14		<p>Piwulang budi pekerti ingkang wonten lagu dolanan Ilir-ilir</p> <p>1. Taqwa saha emut dhumateng Gusti Ngibadah kanthi temen miturut agaminipun.</p> <p>2. Sabar saha tawakal Kangge nggayuh pepinginan ingkang becik saha kamulyan menika kathah pacobanipun utawi pepalangipun.</p> <p>3. Jujur saha gampil maringi pangapunten dhumateng tiyang sanes Menawi kebacut tumindak awon enggal nyuwun pangapunten.</p> <p>4. Tobat Mumpung taksih wonten wekdal sami tumindaka ingkang sae.</p> <p>5. Wicaksana Menawi saged tumindak ingkang sae saged gesang kanthi sekeca.</p>
15	Gladhen	<p>Pitedah Gladhen:</p> <p>1. Kawangsulana pitaken-pitaken menika kanthi milih mawi nge-<i>klik</i> wangsulan ingkang paling leres</p> <p>2. Menawi wangsulanipun leres badhe pikantuk swara ...</p> <p>3. Menawi wangsulanipun lepat badhe pikantuk swara ...</p> <p>4. Sabibaripun mangsuli, saged nglajengaken mangsuli pitakenan salajengipun.</p>
16-36	Soal	<p>1. Jinising tembang reripta gagrak anyar ingkang boten ngginakaken paugeran guru gatra, guru lagu, saha guru wilangan. Nanging saged dipuntembangaken dening</p>

		<p>bocah-bocah, inggih menika....</p> <p>a. Tembang macapat</p>
Tabel Salajengipun		
		<p>b. Campursari</p> <p>c. Lagu dolanan</p> <p>d. Tembang jawa modern</p> <p>2. Wonten ing ngandhap menika titikanipun lagu dolanan, inggih menika....</p> <p>a. Ngginakaken paugeran guru lagu, guru gatra, guru</p> <p>b. Boten kaiket dening paugeran-paugeran tartamtu</p> <p>c. Cakepanipun boten gampil lan saged dipunmangertosi</p> <p>d. Dipuntembangaken papat-papat</p> <p>3. Wonten ngandhap menika ingkang kalebet lagu dolanan inggih menika....</p> <p>a. Parangtritis</p> <p>b. Gambuh</p> <p>c. Pocung</p> <p>d. Kidang talun</p> <p>4. Wonten ngandhap menika bedanipun lagu dolanan kalihan tembang macapat ingkang leres, inggih menika....</p> <p>a. Tembang dolanan boten ngginakaken paugeran guru gatra, guru wilangan lan guru lagu</p> <p>b. Tembang dolanan ngginakaken paugeran guru gatra, guru wilangan lan guru lagu</p> <p>c. Tembang dolanan cakepanipun cekak</p> <p>d. Tembang dolanan cakepanipun saged narik kawigatosan</p> <p>5. Lagu dolanan menika boten namung kangge remen-remen kemawon ananging wonten saben lagu dolanan menika wonten</p>

		a. Piwulang budi pekertinipun b. Piwulang dolananipun
Tabel Salajengipun		
		c. Nilai kabudayanipun d. Nilai kepribadianipun 6. <i>Suwe ora jamu, jamu godhong tela</i> <i>Suwe ra ketemu, ketemu pisan malah gela</i> <i>Suwe ora jamu, jamu godhong pace</i> <i>Suwe ra ketemu, ketemu pisan saya ngece</i> Menapa irah-irahan cakepan lagu wonten ing nginggil menika? a. Ilir-ilir b. Menthog-menthog c. Padhang bulan d. Suwe ora jamu 7. Kajangkepana cakepan lagu dolanan ing ngandhap menika! <i>Kidang talun</i> <i>..... si kidang mangan lembanyung</i> a. Mil kethemil mil kethemil, jamune godhong tela b. Mangan kacang talun, mil kethemil mil kethemil c. Jamune godhong tela, suwe ra ketemu d. Kidang talun, mangan kacang talun 8. <i>Adhik jawil mas, jebul wis sore</i> <i>Witing kalapa katon ngawe-awe</i> <i>Prayogane becik bali wae</i> <i>Dene sesuk esuk tumandang nyambut gawe</i> Piwulang budi pekerti ingkang saged kapundhut saking lagu dolanan wonten ing nginggil inggih menika a. Emut dhumateng padamelan mangke ndalu b. Emut wekdal sampun sonten enggal wangsul lajeng

		<p>nglampahi padamelan ngenjang enjang</p> <p>c. Wayah sonten wayah kangge nyambut damel</p>
Tabel Salajengipun		
		<p>d. Dolanan ing wayah sonten</p> <p>9. Piwulang budi pekerti saking lagu dolanan <i>Menthog-menthog</i> mliginipun wonten cakepan <i>mung lakumu angisin-isini</i> inggih menika</p> <p>a. Menawi isin mlampah kemawon</p> <p>b. Ampun mlampah menawi isin</p> <p>c. Ampun ngantos tumindak (awon) ingkang ngisin-isini</p> <p>d. Ndamel tiyang sanes isin</p> <p>10. Dasanamanipun tembung “becik,sumilir” inggih menika</p> <p>a. Sae, silir</p> <p>b. Ala, angin</p> <p>c. Sae, ngalir</p> <p>d. Awon, silir</p> <p>11. Kajangkepana cakepan lagu dolanan menika... <i>Tikus Pithi</i> <i>Cit-cit cuit cit-cit cuit</i></p> <p>a. Duwe anak siji, si tikus mangan lembayung</p> <p>b. Saka tanah plembang, maju perang wani mati</p> <p>c. Duwe anak siji, maju perang wani mati</p> <p>d. Duwe anak pithi, maju perang wani mati</p> <p>12. <i>Enak-enak ngorok ana kandhang wae</i> Tembung ngorok wonten cakepan lagu dolanan menika sami kalihan....</p> <p>a. Turu</p> <p>b. Ngendhog</p> <p>c. Ndhekem</p> <p>d. Mangan</p>

		13. Dipunmirengaken kanthi patitis, irah-irahanipun lagu dolanan menika
Tabel Salajengipun		
		<p>a. Tikus Pinthi c. Jamuran</p> <p>b. Lir-Ilir d. Gundhul Pacul</p> <p>14. Kajangkepana cakepan lagu dolanan menika...</p> <p><i>Gajah Belang</i></p> <p><i>Nuk legenuk nuk legenuk</i></p> <p>a. Nduwe anak belang, Si gajah meh padha gunung</p> <p>b. Nduwe anak belang, Gedhene meh padha gunung</p> <p>c. Saka tanah Plembang, Gedhene meh padha gunung</p> <p>d. Saka tanah Plembang, Gedhene kaya gunung</p> <p>15. Dipunmirengaken kanthi patitis, menapa irah-irahanipun lagu dolanan menika</p> <p>a. Jamuran</p> <p>b. Cublak-cublak Suweng</p> <p>c. Padhang Wulan</p> <p>d. Suwe Ora Jamu</p> <p>16. Wonten lagu dolanan Kidang Talun wonten piwulang budi pekertipun ampun ngantos Adigang, Adigung, Adiguna. Tegesipun inggih menika</p> <p>a. Nginggilaken pangkat, kakiyatan, saha kapinteran</p> <p>b. Ngasoraken pangkat, kakiyatan, saha kapinteran</p> <p>c. Nginggilaken ingkang sae-sae</p> <p>d. Nginggilaken bobotipun</p> <p>17. <i>Suwe ora jamu,</i></p> <p><i>Jamu godhong lumbu,</i></p> <p><i>Suwe ora ketemu,</i></p> <p><i>.....</i></p> <p>Candhakistan lagu dolanan suwe ora jamu menika ingkang trep inggih menika</p>

		<p>a. Ketemu pisan gawe gela</p> <p>b. Ora ketemu dadi gela</p>
Tabel Salajengipun		
		<p>c. Ketemu namung pisan</p> <p>d. Ketemu pisan tambah ayu</p> <p>18. <i>Lunyu-lunyu penekna, kanggo masuh dodotira.</i> Dasanamanipun tembung “masuh” inggih menika</p> <p>a. Adus</p> <p>b. Ngumbah, wasuh</p> <p>c. Ngresiki</p> <p>d. Ndondomi</p> <p>19. Piwulang budi pekerti saking lagu dolanan Ilir-ilir mliginipun saking cakepan <i>mumpung padhang rembulane, mumpung jembar kalangane</i>, inggih menika</p> <p>a. Mumpung wekdal taksih ndalu</p> <p>b. Mumpung taksih jembar kalangane</p> <p>c. Mumpung taksih wonten wekdal sami tumindaka ingkang sae</p> <p>d. Mumpung taksih padhang rembulane</p> <p>20. Kagatosna cakepan lagu dolanan wonten ngandhap menika!</p> <p>.....</p> <p><i>Yo ge gethok,</i></p> <p><i>Jamur apa, yo ge gethok</i></p> <p><i>Jamur gaji mbejijik sak ara-ara</i></p> <p>Irah-irahanipun lagu dolanan ingkang trep kalihan cakepan wonten nginggil inggih menika</p> <p>a. Cublak-cublak Suweng</p> <p>b. Lir-Ilir</p> <p>c. Jamur-jamur</p> <p>d. Jamuran</p>

37	Kunci Wangsulan	1. Lagu dolanan (C) 2. Boten kaiket dening paugeran tartamtu (B)
Tabel Salajengipun		
		3. Kidang Talun (D) 4. Tembang dolanan boten ngginakaken paugeran guru gatra, guru wilangan lan guru lagu (A) 5. Piwulang budi pekertinipun (A) 6. Suwe ora jamu (D) 7. Mangan kacang talun, mil kethemil mil kethemil (B) 8. Menawi tilem boten ing wayah sore (B) 9. Ampun ngantos tumindak (awon) ingkang ngisin-isini (C) 10. Sae, Silir (A) 11. Duwe anak siji, maju perang wani mati (C) 12. Turu (A) 13. Gundhul Pacul (D) 14. Saka tanah Plembang, Gedhene meh padha gunung (C) 15. Cublak-cublak Suweng (B) 16. Nginggilaken pangkat, kakiyatan, saha kapinteran (A) 17. Ketemu pisan tambah ayu (D) 18. Ngumbah, wasuh (B) 19. Mumpung taksih wonten wekdal sami tumindaka ingkang sae (C) 20. Jamuran (D)
38	<i>Glosarium</i>	Glosarium Adigang : Ngendel-endelake anggone rosa (kuwat, kuwasa) Adiguna : Ngendel-endelake kapinterane Adigung : Ngendel-endelake kaluhurane Becik : Sae, ora ana cacate, utama (bebuden, kalakuane) Dodot : Jarit amba sarta dawa (dianggo priyayi yen pasowanan) Gisik : Pawedhen (dolanan wedhi) ing pinggir segara Gliyak : Lumaku alon nanging terus tumandang Ijo royo-royo : Ijo enom sumringah

		<p>Ilir-ilir : Tangia-tangia</p> <p>Jemu : Bosen</p> <p>Jlumatana : Dondomana jarit sing suwek</p>
Tabel Salajengipun		
		<p>Kumitir : Kumlebet geter (gendera kanginan)</p> <p>Lembayung : Godhong kacang lanjaran</p> <p>Jlumatana : Dodomana jarit sing suwek</p> <p>Masuh : Ngumbah, wasuh</p> <p>Pitutur : Piwulang kabecikan, pepeling supaya ora nindakake kang ora pantes.</p> <p>Prayogane : apike, pantese (dienggo, ditindakake)</p> <p>Rina : Wayah awan</p> <p>Seba : Sowan, ngadhep ingarsane priyayi gedhe (para luhur)</p> <p>Sengguh : Dhiri, ora sumlondhoh</p> <p>Sumilir : Angin, silir</p>
39	Kapustakan	<p style="text-align: center;">Kapustakan</p> <p>Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. <i>Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Daerah Istimewa Yogyakarta</i>. Yogyakarta: Dinpenpora.</p> <p>Jatirahayu, Warih dan Suwarna P. 2002. <i>Puspa Sumekar Budi Pekerti ing Lagu Dolanan Anak</i>. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.</p> <p>Kusnadi. 1999. <i>Diktat Kuliah Pengantar Apresiasi Tembang Jawa</i>. Yogyakarta: Program Pendidikan Seni Tari. FBS. UNY.</p> <p>Poerwadarminta, WJS. 1939. <i>Baoesastra Djawa</i>. Djakarta/Batavia: JB Woltres- Groningen.</p> <p>Purwadi, 2010. <i>Diktat Seni Tembang I</i>. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Daerah. FBS. UNY.</p> <p>Suwardi, Endraswara. 2008. <i>Budi Pekerti Jawa Tuntunan Luhur Budaya Adiluhung</i>. Yogyakarta: Gelombang Pasang.</p> <p>_____. 2009. <i>Tuntunan Tembang Jawa</i>. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.</p> <p>Widodo, Sri. 2001. <i>Gending-gending Dolanan</i>. Surakarta: CV. Cendrawasih.</p>
40	Profil	<p>Biodata Pangripta</p> <p>Nama : Tri Ari Hardiyanti</p> <p>Nim : 09205241067</p> <p>Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa</p>

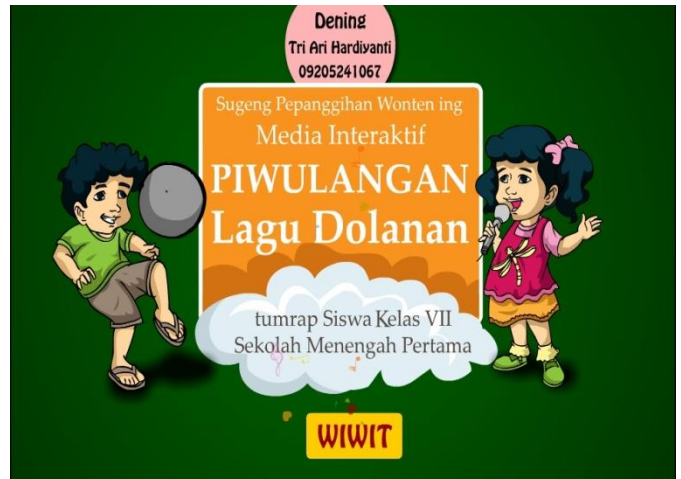
		<p>Tempat, tanggal lahir : Temanggung, 17 Januari 1991</p> <p>Alamat : Sawahan, Mojotengah, Kedu,</p>
Tabel Salajengipun		
		<p>Temanggung</p> <p>No HP : 085729855574</p> <p>Biodata Pembimbing I</p> <p>Nama : Sutrisna Wibawa, M.Pd.</p> <p>Nip : 19590901 198601 1 002</p> <p>Tempat, tanggal lahir : 1 September 1959Alamat :</p> <p>Perum Candi Gebang BB-19, Yogyakarta</p> <p>Biodata Pembimbing II</p> <p>Nama : Nurhidayati, M.Hum.</p> <p>Nip : 19780610 200112 2 002</p> <p>Tempat, tanggal lahir : 10 Juni 1978</p> <p>Alamat : Yapah RT 06, RW 02, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman</p> <p>Ngaturaken raos sokur dhumateng:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allah SWT awit saking sedaya ridhanipun <p>Maturnuwun dhumateng:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bapak saha Ibu ingkang kula tresnani awit sedaya panjurung lan pangestunipun • Bapak Sutrisna Wibawa, M.Pd saha Ibu Nurhidayati, M.Hum minangka pembimbing skripsi • Sedaya dosen jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, UNY • Sedaya kaluwarga SMP N 1 Ngaglik • Nyoman Teja Sukmana ingkang sampun nepangaken <i>aplikasi Adobe Flash CS5</i> dhumateng kula • Mbak Wulan, Yossep, Hana, Furqon, Mbak Inka, saha kanca-kanca angkatan 2009 sanesipun awit sedaya pambiyantunipun

41	Medal	Panjenengan saestu badhe medal? Inggih – Boten
Tabel Salajengipun		
42	Panutup	Media Interaktif Piwulangan Lagu Dolanan Maturnuwun awit kawigatosanipun

LAYOUT MEDIA INTERAKTIF PIWULANGAN LAGU DOLANAN



Layer 1



Layer 2



Layer 3



Layer 4



Layer 5



Layer 6

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

- Lagu dolanan inggin menika satunggaling jinis lelagon. Lelagon menika gadhah aturan ingkang bebas (*manasuka*). *Manasuka* tegesipun bebas (paugeran-paugeranipun boten ngiket) (Endraswara, 2009:17)
- Lagu dolanan inggih menika lagu-lagu ingkang dipunginakaken wonten ing dolanan lare-lare. Sakmenika pola-pola lagu dolanan menika dados eendhing-

Musik

Layer 7

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

- Menthog-menthog
- Praon
- Kidang Talun
- Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Menthog-Menthog (Pelos Pathet Nem)

6 6 6 6 6 3 5 5 3 6 6
Menthog menthog tak kan- dha- ni
2 3 1 2 6 5 3 6 6 5 3 2
Me- gal me gal ga we gu yu

(Jatirahayu, Waris saha Suwarna, 2002:41)

Musik

Layer 8

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

- Menthog-menthog
- Praon
- Kidang Talun
- Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Praon (Pelos Pathet Nem)

5 5 5 5 5 1 5 5
Yo kan- ca neng gi- sik gemb- ra
5 6 5 3 2 5 3 5 3 2 1
Ale- rab le- rab ba- nyu- ne se- ga- ra

(Jatirahayu, Waris saha Suwarna, 2002:45)

Musik

Layer 9

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

- Menthog-menthog
- Praon
- Kidang Talun
- Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Kidang Talun (Slendro Pathet Manyura)

1 2 6 3 3 1 1 2 6 3 3
Ki- dang ta- lun ma- ngan ka- rang ta- lun
1 1 2 6 1 1 2 6 2 1 6 3 6 5 3 2
Mil ke- the- mil mil ke- the- mil si ki- dang mangen lambayung

(Jatirahayu, Waris saha Suwarna, 2002:33)

Musik

Layer 10

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

- Menthog-menthog
- Praon
- Kidang Talun
- Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Ilir-ilir (Slendro Pathet Sanga)

5 5 5 6 1 5 5 5 6 1 5 5 2 3 5 5 3
I- lir i- lir i- lir i- lir tan- dur- e wus su- milir
2 2 2 2 2 5 3 1 1 3 2 1 6 1 5
Tak i- jo ro- yo ro- yo tak sengguh te- man- ten anyar

(Jatirahayu, Waris saha Suwarna, 2002:21)

Musik

Layer 11

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

- Menthog-menthog
- Praon
- Kidang Talun
- Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Menthog-menthog

- Guyub rukun kalihan sasama
Saged paring pitutur ingkang sae dhumateng sasama utawi tiyang sanes.
- Isin, empan papan, saha sopan santun
Sampun ngantos tumindak (awon) ingkang ngisin-isini.
- Sregep sarta tanggel jawab minangka siswa
Ampun kesed, boten purun nglampahi pakaryan, remen tilem.

Musik

Layer 12

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Menthog-menthog

- Praon
- Kidang Talun
- Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Praon

1. Ngirit
Pariwisata kangge ngremenaken manah menika prelu, boten namung nyambut damel kemawon. Sinaosa pariwisata utawi rekreasi boten kedah kesah wonten pinggiring segara. Pariwisata utawi remen-remen kangge selingan nyambut damel, pramila ingkang samadya kemawon.
2. Sokur dhumateng Gusti
Muji dhumateng panguwasanipun Gusti (Kaendahanipun segara).
3. Tanggel jawab saha temen nyambut damel
Remen-remen pariwisata kedah emut wekdal, ampun ngantos kebablasan amargi taksih kathah padamelan ingkang nengga saha kedah dipunrampungaken.

Musik

Layer 13

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Menthog-menthog

- Kidang Talun
- Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Kidang Talun

1. Empan Papan
Gesang menika kedah ngetrepaken kawontenan (miturut wonten jaman kalampahanipun).
2. Ikhlas saha Wantun
Gadhah patrap narima ing pandum.
3. Sokur dhumateng Gusti saha saged ngregani tiyang sanes
Sedaya piyantun utawi tiyang gadhah kalangkungan saha kakirangan piyambak-piyambak. Boten wonten piyantun ingkang sampurna. Pramila sampun adigang, adigug, adiguna utawi nginggilaken pangkatipun, kakiyatanipun, saha kapinteranipun.

Musik

Layer 14

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu-lagu Dolanan

Piwulang Budi Pekerti Lagu Dolanan

Menthog-menthog

- Praon
- Kidang Talun
- Ilir-ilir

Piwulang Budi Pekerti Ilir-ilir

1. Taqwa saha emut dhumateng Gusti
Ngibadah kanthi temen miturut agaminipun.
2. Sabar saha tawakal
Kangge nggayuh pepinginan ingkang becik saha kamulyan menika kathah pacobanipun utawi pepalangipun.
3. Jujur saha gampil maringi pangapunten dhumateng tiyang sanes
Menawi kebacut tumindak awon enggal nyuwun pangapunten.
4. Tobat
Mumpung taksih wonten wekdal sami tumindaka ingkang sae.
5. Wicaksana
Menawi saged tumindak ingkang sae saged gesang kanthi sekeca.

Musik

Layer 15

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

Pitedah Gladhen

1. Kawangsulana pitaken-pitaken menika kanthi milih mawi nge-klik wangsulan ingkang paling leres
2. Menawi wangsulanipun leres badhe pikantuk swara
3. Menawi wangsulanipun lepat badhe pikantuk swara
4. Sabibaripun mangsuli, saged ngilajengaken mangsuli pitakenan salajengipun.

Wiwit

Musik

Layer 16

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

19 Gladhen | Soal 1

Jinising tembang reripta gagrak anyar ingkang boten ngginakaken paugeran guru gatra, guru lagu, saha guru wilangan. Nanging saged dipuntembangaken dening bocah-bocah, inggih menika....

- a. Tembang macapat
- b. Campursari
- c. Lagu dolanan
- d. Tembang jawa modern

Musik

Layer 17

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 2

Wonten ing ngandhap menika titikanipun lagu dolanan, inggih menika....

- a. Ngginakaken paugeran guru lagu, guru gatra, guru
- b. Boten kaiket dening paugeran-paugeran tartamtu
- c. Cakeppanipun boten gampil lan saged dipunmangertosi
- d. Dipuntembangaken papat-papat

Musik


Layer 18

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 3

Wonten ngandhap menika ingkang kalebet lagu dolanan inggih menika....

- Parangtritis
- Gambuh
- Pocung
- Kidang talun



Musik


Layer 19

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

23 Gladhen | Soal 4

Wonten ngandhap menika bedanipun lagu dolanan kalihan tembang macapat ingkang leres, inggih menika....

- Tembang dolanan boten ngginakaken paugeran guru gatra, guru wilangan lan guru lagu
- Tembang dolanan ngginakaken paugeran guru gatra, guru wilangan lan guru lagu
- Tembang dolanan cakeppannipun cekak
- Tembang dolanan cakeppannipun saged narik kawigatosan



Musik


Layer 20

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

27 Gladhen | Soal 5

Lagu dolanan menika boten namung kangge remen-remen kemawon ananging wonten saben lagu dolanan menika wonten

- Piwulang budi pekertinipun
- Piwulang dolananipun
- Nilai kabudayaanipun
- Nilai kepribadianipun



Musik

Layer 21

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

27 Gladhen | Soal 6

Suwe ora jamu, jamu godhong tela
Suwe ra ketemu, ketemu pisan malah gela
Suwe ora jamu, jamu godhong pace
Suwe ra ketemu, ketemu pisan saya ngece
Menapa irah-irahan cakepan lagu wonten ing nginggil menika?

- Ilir-ilir
- Menthog-menthog
- Padhang bulan
- Suwe ora jamu



Musik


Layer 22

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 7

Kajangkepana cakepan lagu dolanan ing ngandhap menika!
Kidang talun
..... si kidang mangan lembanyung

- Mil kethemil mil kethemil, jamune godhong tela
- Mangan kacang talun, mil kethemil mil kethemil
- Jamune godhong tela, suwe ra ketemu
- Kidang talun, mangan kacang talun



Musik


Layer 23

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** • Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

28 Gladhen | Soal 8

Adhik jawil mas, Jebul wis sore
Witing kalapa katon ngawe-awe
Prayogane becik bali wae
Dene sesuk esuk tumandang nyambut gawe
Piwulang budi pekerti ingkang saged kapundhut saking lagu dolanan wonten ing nginggil inggih menika

- Emut dhumateng padamelan mangke ndalu
- Emut wekdal sampun sonten enggal wangsul lajeng nglampahi padamelan ngenjang enjang
- Wayah sonten wayah kangge nyambut damel
- Dolanan ing wayah sonten



Musik

Layer 24

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

28 Gladhen | Soal 9

Piwulang budi pekerti saking lagu dolanan Menthog-menthog mliginipun wonten cakepan mung lakumu angisin-isini inggih menika

- Menawi isin mlampah kemawon
- Ampun mlampah menawi isin
- Ampun ngantos tumindak (awon) ingkang ngisin-isini
- Ndamel tiyang sanes isin



Musik

Layer 25

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

25 Gladhen | Soal 10

Dasanamanipun tembung "becik,sumilir" inggih menika

- Sae, silir
- Ala,angin
- Sae, ngalir
- Awon,silir



Musik


Layer 26

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 11

Kajangkepana cakepan lagu dolanan menika...
Tikus Pithi
Cit-cit cuit cit-cit cuit

- Duwe anak siji, si tikus mangan lembayung
- Saka tanah plembang, maju perang wani mati
- Duwe anak siji, maju perang wani mati
- Duwe anak pithi, maju perang wani mati



Musik


Layer 27

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 12

Enak-enak ngorok ana kandhang wae
Tembung ngorok wonten cakepan lagu dolanan menika sami kalihan....

- Turu
- Ngendhog
- Ndhekem
- Mangan



Musik

Layer 28

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

23 Gladhen | Soal 13

Dipunmirengaken kanthi patitis, irah-irahanipun lagu dolanan menika

- Tikus Pinthi
- Lir-Iilir
- Jamuran
- Gundhul Pacul



Musik

Layer 29

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

24 Gladhen | Soal 14

Kajangkepana cakepan lagu dolanan menika...
Gajah Belang
Nuk legenuk nuk legenuk

- Nduwe anak belang, Si gajah meh padha gunung
- Nduwe anak belang, Gedhene meh padha gunung
- Saka tanah Plembang, Gedhene meh padha gunung
- Saka tanah Plembang, Gedhene kaya gunung



Musik



Layer 30

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

15 Gladhen | Soal 15

Dipunmirengaken kanthi patitis, menapa irah-irahanipun lagu dolanan menika

- Jamuran
- Cublak-cublak Suweng
- Padhang Wulan
- Suwe Ora Jamu



Layer 31

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

20 Gladhen | Soal 16

Wonten lagu dolanan Kidang Talun wonten piwulang budi pekertinipun ampun ngantos Adigang, Adigung, Adiguna. Tegesipun inggih menika

- Nginggilaken pangkat, kakiyatan, saha kapinteran
- Ngasoraken pangkat, kakiyatan, saha kapinteran
- Nginggilaken ingkang sae-sae
- Nginggilaken bobotipun



Layer 32

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

28 Gladhen | Soal 17

Suwe ora jamu,
Jamu godhong lumbu,
Suwe ora ketemu,
.....
Candhakipun lagu dolanan suwe ora jamu menika ingkang trep inggih menika

- Ketemu pisan gawe gela
- Ora ketemu dadi gela
- Ketemu namung pisan
- Ketemu pisan tambah ayu



Layer 33

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 18

Lunyu-lunyu penekna, kanggo masuh dodotira.
Dasanamanipun tembung "masuh" inggih menika

- Adus
- Ngumbah, wasuh
- Ngresiki
- Ndondomi



Layer 34

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 19

Piwulang budi pekerti saking lagu dolanan Ilir-ilir mliginipun saking cakapan mumpung padhang rembulane, mumpung jembar kalangane, inggih menika

- Mumpung wekdal taksih ndalu
- Mumpung taksih jembar kalangane
- Mumpung taksih wonten wekdal sami tumindaka ingkang sae
- Mumpung taksih padhang rembulane

Layer 35



Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN Lagu Dolanan** Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal

26 Gladhen | Soal 20

Kagatosna cakapan lagu dolanan wonten ngandhap menika!

.....
Yo ge gethok,
Jamur apa, yo ge gethok
Jamur gajih mbejjik sak ara-ara
Irah-irahanipun lagu dolanan ingkang trep kalihan cakapan wonten nginggil inggih menika

- Cublak-cublak Suweng
- Lir-ilir
- Jamur-jamur
- Jamuran

Layer 36

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN** Lagu Dolanan **Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal**

Cacahing Skor

Cacahing soal = 20

Wangsulan leres = 20

Persentase = 100%

Panjenengan pikantuk biji

100

Dipunambali




Layer 37

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN** Lagu Dolanan **Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal**

Glosarium

Adigang : Ngendel-endelate anggone rosa (kawat, kunasa)

Adiguna : Ngendel-endelate kapinterane

Adigung : Ngendel-endelate kaluhwane

Becik : Sae, ora ana cacate, utama (betundenkalatuane)

Dodot : Jarit amba sarta duna (dianggo priyayi yen pasonanani)

Gisit : Pawedhen (dolanan wedhi) ing pinggir segara

Gilyat : Lumaku alon nanging terus tumandang

Ijo royo-royo : Ijo enom sumringah

Ilir-ilir : Tangia-tangia

Jemu : Bosen




Layer 38

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN** Lagu Dolanan **Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal**

Glosarium

Jumatana : Dondomana jarit sing suket

Kumitir : Kumlebet geter (gendera kanginan)

Lembayung : Godhong kacang lanjaran

Masuh : Ngumbah, wasuh

Pitutur : Pinulang kabecikan, pepeling supaya ora nindakake kang ora pantes.

Prayogane : apike, partese (dienggo, ditindakake)

Rina : Wayah anan

Seba : Sonan, ngakhep ingarsane priyayi gedhe (para luhur)

Sungguh : Dhiri, ora sumlondhoh

Sumilir : Angin, silir




Layer 39

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN** Lagu Dolanan **Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal**

Kapustakaan

Dasar Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta: Dimpnora.

Jatrahayu, Wark dan Sumarna P. 2002. Paupa Sumetar Budi Pekerti ing Lagu Dolanan Anak. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.

Kusnadi. 1999. Diklat Kuliah Pengantar Apresiasi Tembang Jawa. Yogyakarta: Program Pendidikan Seni Tari. FBS. UNY.

Poernadarminta, WJJS. 1989. Babesastra Djawa. Djakarta/ Batavia: JS Wolters-Groninger.

Purnadi. 2010. Diklat Seni Tembang I. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Daerah. FBS. UNY.

Sumardi, Endraswara. 2008. Budi Pekerti Jawa Tuntutan Luhur Budaya Adiluhung. Yogyakarta: Gelombang Pasing.

_____. 2009. Tuntutan Tembang Jawa. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.

Widodo, Sri. 2004. Gending-gending Dolanan. Surakarta: CV. Cendrakasih.




Layer 40

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN** Lagu Dolanan **Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal**

Profil

Biodata Pengripta

Nama : Tri Ari Hardiyanti

Nim : 07205214067

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Tempat, tanggal lahir : Temanggung, 11 Januari 1991

Alamat : Sawahan, Mojotengah, Kedu, Temanggung

No. HP : 08527955574

Biodata Pembimbing I

Nama : Sutrisna Wibisona, M.Pd.

Nip : 19570101 19601 1 002

Tempat, tanggal lahir : 1 September 1957

Alamat : Perum Candi Gebang BB-11, Yogyakarta

Biodata Pembimbing II

Nama : Nurhidayati, M.Hum.

Nip : 19700410 200412 2 002

Tempat, tanggal lahir : 10 Juni 1978

Alamat : Yapah RT 06 RW 02 Sukoharjo, Ngaglik, Sleman




Layer 41

Pitedah • Kompetensi • Materi • Gladhen **PIWULANGAN** Lagu Dolanan **Glosarium • Kapustakan • Profil • Medal**

Profil

Biodata Pengripta

Nama : Tri Ari Hardiyanti

Nim : 07205214067

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Tempat, tanggal lahir : Temanggung, 11 Januari 1991

Alamat : Sawahan, Mojotengah, Kedu, Temanggung

No. HP : 08527955574

Nyaturaken rasi solur dhumateng:

- Allah SWT awit saking sedaya riksanipun

Maturmurnun dhumateng:

- Bapak saka Ibu ingkang kula trengani awit sedaya panjurung lan pangatutunipun
- Bapak Sutrisna Wibisona, M.Pd saka Ibu Nurhidayati, M.Hum minangka pembimbing strips
- Sedaya dosen jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, UNY
- Sedaya kaluwarga SMP N 1 Ngaglik
- Nyoman Teja Sukmana ingkang sampun nengaken aplikasi Adobe Flash CS3 dhumateng kula
- Mbak Wulan, Yossep, Anan, Furgon, Mbak Hita, saka lanca-lanca angkatan 2009 sampun awit sedaya pambiyatunipun




Layer 42



Layer 43



Layer 44



Layer 45

Lampiran 3

- 1. Kisi-kisi Lembar Validasi Pengembangan Media
Piwulangan dening Ahli Materi**
- 2. Asiling Validasi Pengembangan Media
Piwulangan dening Ahli Materi**
- 3. Kisi-kisi Lembar Validasi Pengembangan Media
Piwulangan dening Ahli Media**
- 4. Asiling Validasi Pengembangan Media
Piwulangan dening Ahli Media**
- 5. Kisi-kisi Lembar Evaluasi Pengembangan Media
Piwulangan dening Guru Basa Jawi**
- 6. Asiling Evaluasi Pengembangan Media
Piwulangan dening Guru Basa Jawi**

Lampiran 4

- 1. *Kisi-kisi Lembar Evaluasi Pamangguh Siswa tumrap Media Interaktif Wonten ing Piwulangan Lagu Dolanan***
- 2. *Asiling Evaluasi Pamangguh Siswa tumrap Media Interaktif Wonten ing Piwulangan Lagu Dolanan***

Lampiran 5

1. *Dokumentasi*
2. *Surat Ijin Panaliten*
3. *Surat Katrangan Panaliten*

***DOKUMENTASI UJICOBA MEDIA INTERAKTIF PIWULANGAN LAGU
DOLANAN WONTEN ING SMP N 1 NGAGLIK***



Foto nalika panaliti ndhawuhi siswa nyameptakaken komputer



Foto nalika panaliti maringi tuladha pangangenipun media



Foto siswa nalika ngginakaken *media interaktif* piwulangan lagu dolanan



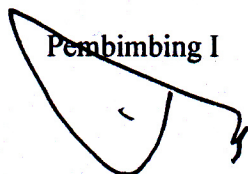
Foto panaliti nalika ndhawuhi siswa ngisi angket pamanggih siwa

PASARUJUKAN

Skripsi kanthi irah-irahan “*Pengembangan Media Interaktif kanthi Aplikasi Adobe Flash CS5 Wonten ing Piwulangan Lagu Dolanan tumrap Siswa Kelas VII*” menika sampun dipunsarujuki kaliyan dosen pembimbing saha sampun siyaga dipunlajengaken panaliten TAS.

Yogyakarta, Maret 2013

Ingkang nyarujuki,

Pembimbing I


Sutrisna Wibawa, M.Pd.
NIP. 19590901 198601 1 002

Pembimbing II



Nurhidayati, M.Hum.
NIP. 19780610 200112 2 002



Wakil Dekan I
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19650714 199101 2 002

Ketua Jurusan Pend. Bahasa Daerah



Dr. Suwardi, M.Hum.
NIP. 19640403 199001 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 NGAGLIK
Alamat: Donoharjo, Ngaglik, Sleman, Telp. 7490280; 4360364

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. : 423/ 081/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini

N a m a : Ahmad Nurtriatmo, S.Pd.M.Hum.
NIP : 19641011 198601 1 001
Pangkat/Gol : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Ngaglik

Menerangkan :

N a m a : TRI ARI HARDIYANTI
NIM : 09205241067
Jurusan : Pendidikan Bahasa Jawa
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
KATHI APLIKASI ADOBE FLAS CS 5
WONTEN ING PIWULANGAN LAGU
DOLANAN TUMRAP SISWA KELAS VII

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian untuk bahan skripsi di SMP Negeri 1 Ngaglik pada tanggal 02 April 2013.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Ngaglik, 03 April 2013

Kepala Sekolah,



Ahmad Nurtriatmo, S.Pd.M.Hum.
NIP. 19641011 198601 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0312c/UN.34.12/DT/III/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

27 Maret 2013

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta
55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Pengembangan Media Interaktif Kanthi Aplikasi Adobe Flash CS5 Wonten Ing Piwulangan Lagu Dolanan Tumrap Siswa Kelas VII

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : TRI ARI HARDIYANTI
NIM : 09205241067
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Waktu Pelaksanaan : April – Juni 2013
Lokasi Penelitian : SMP Negeri I Ngaglik

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/2661/VI/3/2013

Membaca Surat : Kasubbag. Pendidikan FBS UNY

Nomor : 0312c/UN.34.12/ DT/III/2013

Tanggal : 27 Maret 2013

Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : TRI ARI HARDIYANTI

NIP/NIM : 09205241067

Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KANTHI APLIKASI ADOBE FLASH CS5
WONTEN ING PIWULANGAN LAGU DOLANAN TUMRAP SISWA KELAS VII

Lokasi : SMP NEGERI 1 NGAGLIK Kota/Kab. SLEMAN

Waktu : 27 Maret 2013 s/d 27 Juni 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 27 Maret 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendar Susilowati, SH

NIP. 19580120 198503 2 003

Tembusan:

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman c/q Ka. Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Kasubbag Pendidikan FBS UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1021 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/2661/V/3/2013 Tanggal : 27 Maret 2013
Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : TRI ARI HARDIYANTI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09205241067
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Sawahan, Mojotengah, Kedu, Temanggung
No. Telp / HP : 085729855574
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KANTHI APLIKASI ADOBE
FLASH CS 5 WONTEN ING PIWULANGAN LAGU DOLANAN TUMRAP
SISWA KELAS VII**
Lokasi : SMP N 1 Ngaglik
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 28 Maret 2013 s/d 27 Juni 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 28 Maret 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Ngaglik
6. Ka. SMP N 1 Ngaglik
7. Kasubag Pendidikan FBS UNY
8. Yang Bersangkutan



Dra. SUPRIANI SINURAYA, M.Si, M.M
Pembina, IV/a